COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
ARCADIA
DVD攻略映像と充実攻略記事が合体！ 最強アーケードゲーム専門誌
平成21年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第10巻 第4号 通巻107号
2009 4月号 No.107 特別価格 980yen
特別付録DVD
見てすぐ分かる！
読んで詳しく分かる！
スペシャル映像コンテンツ
役に立つ攻略映像を
ぎっしり収録!!
映像コンテンツでパワーアップ特別号！
●手元映像で完全解明 九段ピックアップ攻略！
[beatmania IIDX 16 EMPRESS]
●鉄拳組手 in 巣鴨
鉄拳王たちの腕慣らし
エキサイティングマッチ！
[鉄拳6 BLOODLINE REBELLION]
●5対5の衝突！
Street Battle 5ベストバウト
[STREET FIGHTER IV]
●オープニング映像をDVD最速収録！
[クイズマジックアカデミー6]
●第零次魔導大戦
決勝トーナメント全対戦集
[ブレイブルー]
●ヴァリアブルコンビネーション
ダメージランキング TOP20!!
[タツノコ VS. CAPCOM]
●全国大会動画ピックアップ
[STREET FIGHTER IV]
●東京ベイエリアカップ ベストバウト
[Virtua Fighter5 R]
●プリンス30秒劇場
[豪血寺一族 祭 先祖供養]
●ハイスコア魂特別編 スコアアタック動画
[MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B2]
[Daemon Bride]新着プレイ映像
[悠久の車輪～Eternal Wheel～]PV
●新キャラクター紹介と開発者インタビュー！
クイズマジックアカデミー6
●対策を極めて実力アップ！
鉄拳6
BLOODLINE REBELLION
●キャラ別攻略で勝率を上げよう！
ブレイブルー
●最新情報
ボーダーブレイク
豪血寺一族 祭 先祖供養
悪魔城ドラキュラ THE ARCADE
pop'n music 17 THE MOVIE
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT
THE KING OF FIGHTERS XII
タツノコ VS. CAPCOM
LORD of VERMILION 新たなる胎動
三国志大戦3～蒼天の龍脈～
Daemon Bride
beatmania IIDX 16 EMPRESS
enterbrain

ふらっと、ゲーセン。

最強のクラブチームづくりに
ハルマハマル
WORLD CLUB
Champion Football
Intercontinental Clubs 2007-2008
欧州・南米21のサッカークラブに所属する選手のトレーディングカードを集め、自分だけのベストイレブンを作って戦う「WCCF」! 練習では能力を、選手とのコミュニケーションでは信頼を高め、監督としてチームを成長させていこう! 試合中は、カードを動かして画面上の選手を操作。君の戦術が勝利へのカギとなる! 最強を目指すこの戦いに、君もきっとハマル!
http://www.wccf.jp/
SEGA ©SEGA
The game is made by Sega in association with Panini.
PANINI © Panini S.p.A. All Rights Reserved

いいこと、あるかも。

ライバルなど、いない。
KOF RE:BIRTH
THE KING OF FIGHTERS XII
TAITO Type X²
THE KING OF FIGHTERS KOF 15th ANNIVERSARY ©SNK PLAYMORE
2D格闘の歴史を変える、KOF XII（トゥエルブ）が遂に登場！
2009年4月稼働予定

PlayStation®2

止められるか、ヤツの炎を。

謎の男、ネームレス参戦！「KOF2002 アンリミテッドマッチ」、PS2に登場!!

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH™

THE KING OF FIGHTERS KOF 15th ANNIVERSARY ©SNK PLAYMORE

●プレイヤーキャラ数は66体！空前のボリュームを実現!!
●グラフィック＆BGMを一新！ゲームバランスも再調整!!
●新旧を遊び尽くせ！ネオジオ版「KOF2002」を完全収録!!

好評発売中　希望小売価格5,040円（税込）

CERO B 12才以上対象

株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号

XBOX 360 LIVE
怒首領蜂
dodonpachi DAI-OU-JOU
大往生
EXTRA
ブラックレーベル
Black Label
伝説の弾幕を体感せよ。
※画面は開発中のものです
好評発売中
希望小売価格 7,140円(税込)
CERO B 12才以上対象
予約購入特典
『攻略ガイド』
ファミ通Xbox360
編集部が制作協力!
24Pのボリュームで贈る
オールカラー攻略&設定ガイド。
※数量には限りがあります。
予めご了承ください。
cave
5pb.
The five powered and Games.
発売元:
株式会社 5pb. 東京都目黒区上目黒2-9-35
中目黒GS第二ビル1F
ユーザーサポート TEL.03-5724-7139 受付時間13:00〜18:00(月〜金)
URL:http://5pb.jp/games/div2/ddpdojblex/
©2002 CAVE CO., LTD. ©2008 5pb.inc
Microsoft、Xbox、Xbox360、XboxLIVE、Xbox関連ロゴは、米国Microsoft Corporationおよび/またはその関連会社の商標です。

目次

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

アルカディア

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

2009年4月号 No.107

今月の表紙

『クイズマジックアカデミー6』
全国オンライン対戦クイズゲームやファンタジックな世界観、魅力的なキャラクターたちが老若男女問わずさまざまな層から支持されている『クイズマジックアカデミー』の最新作が、いよいよこの3月に開校(稼働)!!　新キャラクターや新クイズ形式といった新たに追加された賑やかな要素に、生徒(プレイヤー)たちの注目が集まる。

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio (福島トオル)

特別付録DVD
スペシャル映像コンテンツ 役に立つ攻略映像をぎっしり収録!

オープニング映像をDVD最速収録! クイズマジックアカデミー6

先日の AOU2009 で大々的に公開されたオープニング映像を DVD に最速収録。新たなキャラクターたちを交えた世界観に注目!

手元映像で完全解明 九段ピックアップ攻略! beatmania IIDX 16　EMPRESS

beatmania IIDX の担当ライター「ハメコ。」と「はなだ」が九段の難所をピックアップして攻略。1P & 2P に対応した、手元映像付きで徹底的に運指を解明していくぞ。記事と連動しているので、併せて読めばさらに効果的!

第零次魔導大戦 決勝トーナメント全対戦集 ブレイブルー

昨年末に開催された公式大会「第零次魔導大戦」。予選大会を勝ち抜いた 8 人による決勝トーナメントの激戦をすべて収録 !!

鉄拳組手 in 巣鴨　鉄拳王たちの腕慣らし エキサイティングマッチ 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

前作『鉄拳 6』で鉄拳王として名を馳せた猛者たちが、プレイシティキャロット巣鴨店に集結! 並み居る挑戦者たちとの激闘の中から、特に盛り上がった試合を厳選ピックアップ。手に汗握る名勝負をご覧あれ!

ヴァリアブル コンビネーション ダメージランキング TOP20!! タツノコ VS. CAPCOM

CAPCOM ゲームのキャラとタツノコ HERO たちの夢の競演 " ヴァリアブル コンビネーション " で、もっとも高いダメージを与えるタッグは !?

全国大会動画ピックアップ STREET FIGHTER IV

全国予選を勝ち抜いた猛者たち 128 名がそろった全国大会決勝から、3 試合をピックアップして収録。あの注目選手の動向は !?

5対5の衝突! Street Battle 5ベストバウト STREET FIGHTER IV

全国大会前日、全国各地から東京に集結したプレイヤーを集め 5on5 の大会が開催された。60 チーム以上が参加した大規模な大会から、準々決勝以降のポイントとなった試合をチョイス。熱気を試合から感じ取れ!

東京ベイエリアカップ ベストバウト Virtua Fighter5 R

店舗をニュートン大山店へと移しての開催となった今期のベイ。東京近郊から猛者たちが集まる大会から、激戦をピックアップ !!

プリンス30秒劇場 豪血寺一族 先祖供養

まさかの『豪血寺』新作からメルヘンチックなステキ動画をお届け。何気にここでしか見られない貴重動画っすよ。みなさん。

ハイスコア魂特別編 スコアアタック動画 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B2

格ゲーの楽しみ方は対戦だけじゃない! 国内屈指のハイスコアラー店の店長が、CPU 戦スコアアタックの楽しさを伝授するぞ!

『デモンブライド』新着プレイ映像

悠久の車輪～Eternal Wheel～ 3rd エクスパンション 二振りの宿命 PV

闘劇'09
SUPER BATTLE OPERA
THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT

発表!! P68～ キミが狙うタイトルは近所で開催されるか!?

掲載ゲーム

読み物

広告

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555 (代表)

桜舞う新学期開始は間近！

ついにこの3月、『クイズマジックアカデミー』の最新作が稼働！ 変更要素を事前に徹底分析し、ライバルに差をつけよう！

クイズマジックアカデミー6
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2009年3月稼働予定
■使用基板：ー

Text: カイゼルちくわ

※画面は開発中のものです。製品版では変更になる可能性があります。

Check 1時限目 新要素を確認！

従来の『クイズマジックアカデミー』（以下『QMA』）には無かった、『6』初の要素をまずは一挙に紹介！

新生徒追加

リエルが授業に！

新たな生徒キャラクターとして、なんと購買部のリエルが選択可能に！ どんなリアクションやカスタマイズが見られるのか、大いに気になるところ。

新先生登場

サツキがノンジャンル担任に！

以前お伝えした通り、ユウの姉・サツキがノンジャンル担当の先生になることが確定！ なぜ彼女が先生になったのか、そして霊体だった体は今はどうなっているのだろうか……。独り立ちしたユウの今後ともども、その詳細については続報を待て！

ジャンルの詳細は8ページへ！

徹底予習を始めます！

新モード 「レッスンモード」を新設！

『5』で採用された一人用モード「検定試験」が、さらに奥深い「レッスンモード」に進化！　このモードでは、今までは全国オンライントーナメントのマッチングの間にしかできず、時間に追われてじっくり楽しめなかった予習やカスタマイズを、落ち着いて行なえるのだ。

このモードでこつこつ勉強した成果は、8ジャンルそれぞれの「実力テスト」で試すことができる。テストの結果で自信がついたら、全国トーナメントにいざ挑戦！

苦手ジャンルや出題形式も、ゆっくり克服可能になった。『6』から入学する新生徒諸君も、これで安心！

「ニュースクイズ」登場！

稼動後の配信予定コンテンツの一つとして、早くも「ニュースクイズ」なる新クイズの存在が判明！　こちらは週単位で最新の時事問題が配信されるという、かつてない鮮度の出題が期待できる新要素だ。どのような形で出題に絡むのかはまだ不明だが、問題を丸覚えするだけでは勝てない時代が来ることは、もはや間違いない!?

クイズ形式などの変更点は次のページから!

新アイテム 「ウィッグアイテム」で髪型変更！

非常に豊富なカスタマイズアイテムにも、さらに新たなアイテム「ウィッグアイテム」が追加！　各キャラクターごとに用意されたこれらのアイテムで、複数の髪型を選ぶことができるようになる。

右写真を見てもらえば分かる通り、そのイメチェン度合いはかなりのもの！　胴体部分のアイテム入れ替え並にキャラのイメージが変わるので、カスタマイズがより楽しくなること請け合いだ。

こちらはシャロンの髪型変更の一例。仕草はいつも通りながら、まるで別のキャラクターのよう!?

『6』登場記念・『QMA』ヒストリーチェック&クイズ

20●●年：『QMA』第一作稼動

『6』稼働に喜び油断するなかれ、いい機会なのでシリーズを振り返る補習を行ないます！　まずは全国対戦などの斬新なシステムで、瞬く間に大人気を博した『1』ですが……？

Q1 『QMA』第一作の稼動年はいつ？

『6』新要素予習(?)漫画

夜露四苦

作・画 桜みさき先生

Check 2時限目

変更点を総ざらい!

新要素の予習に続いて、前作からの変更点を分析! クイズ部分のシステムが、今回はかなり変更されたぞ。

広範囲の出題で予習しづらかった「雑学」と「学問」だが、今後は範囲を絞って勉強できる。これらのジャンルに苦手がある人は、「レッスンモード」で徹底的に鍛えよう!

出題ジャンルの変更&担任紹介

前作までは6ジャンルだったクイズの出題ジャンルが、本作では「雑学」と「学問」が「ライフスタイル」、「社会」、「文系学問」、「理系学問」とより細かに変更され、ジャンル数は8となった。自分の得意分野が選びやすい反面、逆に文系の生徒は理系学問を出題されると弱いなど、弱点も浮き彫りになるので要注意!

アニメ&ゲーム

担当:マロン先生

新旧のアーケードや家庭用のゲーム、アニメや漫画などの幅広いメディア作品に関わる問題が出題される。担当は相変わらず教員暦不明の魔法少女教師・マロン先生。

社会 NEW

担当:エリーザ先生

地理や政治、経済など、以前の「学問」や「雑学」のジャンルから、社会科関連の問題を集めた新出題ジャンル。担当は前作の『5』では「検定試験」を担当していた新教師・エリーザ先生。

スポーツ

担当:ガルーダ先生

各種スポーツのルールから始まり、有名な大会や選手の名前などに加え、さらに細かなデータに至るまで出題されるジャンル。担当は超熱血鳥人・ガルーダ先生。

文系学問 NEW

担当:アメリア先生

旧ジャンル「学問」から文学やことわざの問題のほか、各国の歴史や美術についての問題を抽出した新ジャンル。担当は今回晴れて担当持ちに昇進した若手教師・アメリア先生。

芸能

担当:フランシス先生

日本のみならず世界規模で、テレビや映画、音楽、さらにそのほかの芸能娯楽に関する問題を出題する。担当は外見とは裏腹に真面目ながら、時折言うダジャレが周囲を凍らせるフランシス先生。

理系学問 NEW

担当:ロマノフ先生

「学問」から物理や化学、生物、さらには数学と、理系科目をすべて総括した新出題ジャンル。担当は教師内では最年長で、物語の鍵となる数々の秘密を知る人物・ロマノフ先生。

ライフスタイル NEW

担当:リディア先生

グルメやホビー、ファッションのほか、慣用句や流行語など、普段の生活内で触れることが多い知識を問う新ジャンル。担当は元「雑学」担当の天然系エルフ教師・リディア先生。

ノンジャンル NEW

担当:サツキ先生

ほか7ジャンルの問題からランダムで出題される、今作でも対戦の練習にもってこいになりそうなジャンル。担当は『6』でなぜか弟のユウから離れ、教師になったサツキ先生だ。

大会担当

ミランダ先生

今までのシリーズ作品と同様に、大会の進行はお祭り好きの保健教諭・ミランダ先生が担当する。大会担当……ということは、『6』でも大会イベントが開催されることは間違いないということに!?

『6』登場記念・『QMA』ヒストリーチェック&クイズ

2004年:『QMA 2』稼動

斬新な内容だった前作にさらに新要素として、今やおなじみの引っ掛け問題や画像クイズが追加された『2』。新たな生徒や教師も登場し、校内は一気に賑やかになりました。

Q2 『2』で新たに登場した男子生徒は?

全国オンライントーナメントの進行変更

ゲームシステムで今回もっとも大きな変更となったのが、このトーナメントの進行。今まではぞれぞれ出題ジャンルが別の予選が2回あり、1回目の予選で苦手ジャンルが来ると、即敗退してしまうことが多かった。しかし『6』では2回の予選を前・後半戦に統括し、その合計得点の順位で準決勝進出者が決定する。予選の二つのジャンルのうち片方が苦手であっても、もう片方で十分に巻き返せるのだ!

予選前半戦・後半戦	準決勝	決勝
16名中10名が準決勝進出	10名中4名が決勝進出	4名で決戦!

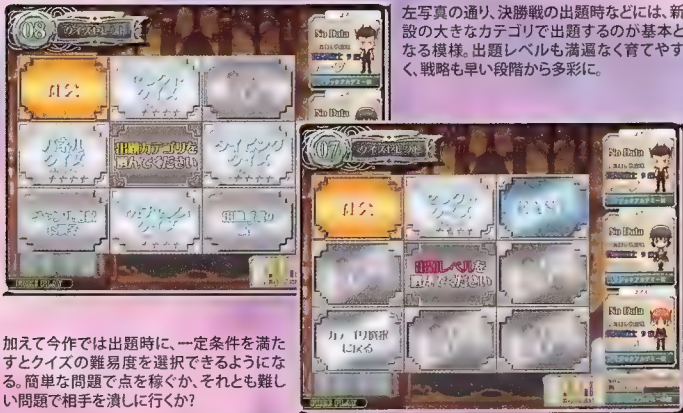
予選の仕様変更に伴い、準決勝では一気に6名の脱落者が出る形に。しかし、準決勝ではノンジャンル固定なので、言わばだれにでもチャンスがあることになる!

予選が前・後半戦に!

『6』の予選では16名の生徒が講堂に並び、準決勝進出の座を賭けて競い合う! 従来より長く対戦を経験できるので、初心者の生徒諸君も早いうちから実戦経験を積めるはず。あとは準決勝、決勝を勝ち抜けるよう実力を磨けば良し!

クイズ形式の変更&難易度選択

出題ジャンルと同じく、クイズの形式も右表の通り、新たに大きなカテゴリにまとめられた。画面写真を見て分かる通り、この大きなカテゴリの括りごとにレベルを示す「☆」があり、各形式ごとに出題レベルを向上させる手間は簡略化された。その分、従来のようにクイズ形式を個別に選んで決勝戦で出題することはできないようだが……階級などが上がれば、細かな選択も可能になるのだろうか?

左写真の通り、決勝戦の出題時などには、新設の大きなカテゴリで出題するのが基本となる模様。出題レベルも満遍なく育てやすく、戦略も早い段階から多彩に。

加えて今作では出題時に、一定条件を満たすとクイズの難易度を選択できるようになる。簡単な問題で点を稼ぐか、それとも難しい問題で相手を潰しに行くか?

「6」の新出題カテゴリ

セレクトクイズ
○×クイズ　四択クイズ
連想クイズ　画像タッチクイズ

パネルクイズ
文字パネルクイズ　並べ替えクイズ
スロットクイズ

タイピングクイズ
タイピングクイズ　エフェクトクイズ
キューブクイズ

マルチセレクトクイズ
順番当てクイズ　一問多答クイズ
線結びクイズ

ランダムクイズ
上記4つのカテゴリに収録されている各形式のクイズからランダムで出題
※一定の階級に達すると使用可能に

NEW ニュースクイズ
今作稼動後に配信予定の新要素。ニュースなどから最新の時事問題が翌週にはクイズとなって配信されるため、常に最新の問題が出題されることになる。通常の新問配信のようにカテゴリに織り交ぜられるものだ。

「6」の新形式に今から対策を!

変更点の秘密や新情報が次ページで判明!

『6』登場記念・『QMA』ヒストリーチェック&クイズ

2005年:『QMA 3』稼動

記録用のカードがe-AMUSEMENT PASSに変更となり、今度は動画を用いた問題までも実装された『3』。さらにキャラクターも増え、一人用の新モードも初めて実装されました!

Q3 『3』にあった一人用モードの名前は?

Check 3時間目

学園関係者に質問!

もっと『6』のことを知るには、開発者に聞くのが一番!
気になる要素について、直接取材を敢行しました。

今回ご回答いただいた方
濱野 隆 理事長
『QMA』シリーズのプロデューサーにして、我らがアカデミー理事長。稼働前のご多忙な時期でしたが、詳細な回答をくださいました!
写真代理:ヴァルアドス校長

●今作では全国オンライントーナメント予選の形式が大きく変わりましたが、この変更にはどのような意図や経緯がおありなのでしょうか?

QMAは1作目からアーケードでは初めてとなるオンライントーナメントによる勝ち抜き戦を採用してきました。スリリングでユニークなシステムと自負しております。

しかし、予選1回戦で苦手ジャンルが出た場合に、多くのユーザーは「勝てそうにない……」と残念に感じることが多かったと思います。

今作から予選を「前後半戦方式」にすることで、複数のジャンルをまたいだ争いとなります。多くのユーザーが優勝を目指せるための変更と考えております。

●今作のロケテスト版では、出題ジャンルが新たに区切りなおされ、さらに決勝戦の際などには出題難易度を自分で選ぶことができるようになっていましたが、これはどのような狙いで採用されたのでしょうか?

クイズゲームとして進化の方向性として、新しい出題形式を増やしていく方向がありますが、今作では「ジャンル」に注目いたしました。

新しい戦い方や攻略が生まれると感じ、1作目から不変であったジャンル構成を見直すこととしました。また、決勝戦で出場者がクイズを選び合う部分に、レベル選択を加えることで、攻めるのか、守るのか、戦略に幅が出るものと思います。

●新たな一人用モードとして「レッスンモード」が登場とのことですが、こちらの導入を決定された経緯をうかがってよろしいでしょうか?

トーナメントで勝つためには十分な予習が必要です。戦いながら身に付けていく方法もありますが、一人でじっくり予習できる場所が必要と思い、レッスンモードを導入いたしました。

また、豊富なカスタマイズ要素を楽しむための時間にもあてることができるので、キャラエディットの時間に活用いただいても良いと思います。

前作で好評だった検定試験に近い遊びを「実力テスト」としてレッスンモード内に盛り込んでいます。Sランクを目指して多彩なテーマに挑戦してみてください。

●カスタマイズでもついに待望の髪形変更が導入されますが、こちらを今回導入された理由とは?

さらなる自己アピールアイテムの一種として取り入れています。各種取り替えてみて、楽しんでください。

●クイズ形式の大幅変更が気になる『6』ですが、昇級システムや購買部、クエストなど、周辺のシステムでも大きな変更はあるのでしょうか?

前作のシステム「昇格試験」は、今作にはございません。魔法石獲得数に応じて、昇級・昇格していきます。

クエストは一新いたします。各キャラクター毎のクエストを用意しております。追加配信サービスとしてお届けしますので、今しばらくお待ちください。

●前作では月単位でのオンライン全国大会が非常に盛り上がりましたが、今作でもオンラインでのイベント開催はお考えでしょうか?

前作以上に大会やキャンペーンイベントに注力していく考えです。年間通して、多くのトピックを届けられると思います。

●最後に、『QMA』最新作を心待ちにしている生徒の皆さんに、メッセージをお願いいたします。

今作は「サツキ先生着任」、「8ジャンル化」、「出題形式のカテゴリ化」、「予選前後半戦」、「決勝戦でのレベル選択」、「レッスンモード」、「実力テスト」、「ニュースクイズ」など、多岐にわたる変化(チェンジ)を搭載しております。ぜひ、ゲームセンターで触れていただければと思います。今後も『クイズマジックアカデミー』コンテンツをよろしくお願い申し上げます。

『6』登場記念・『QMA』ヒストリーチェック&クイズ

2007年:『QMA 4』稼動

『4』でさらにシステムが洗練され、魔法石やマジカ、そして購買部が登場し、カスタマイズがより身近に! 斬新な解答方式の新クイズ形式や、動画仕様問題も追加されました。

Q4 『4』で追加された新クイズ形式は?

全生徒注目!!

理事長のお言葉を再確認!

今回の理事長のご回答には、期待が高まる内容が山盛り! 皆さん見逃してはいないと思いますが、念のため復習しておきましょう。

まず新要素の「レッスンモード」では、「実力テスト」にいくつかのテーマがあるようです。そして昇級システムについては、『5』でかなりの[illegible]ですね。また、「各キャラクターごとのクエスト」など気になる要素のほかにも、多くのトピックを定期配信していただけるとのことで、『5』同様かそれ以上に多彩な楽しみ方ができそうです!

Check 4時限目

細かな新情報も整理!

ゲームシステム以外の新情報も、ここで一挙に紹介！『6』稼働まで待ちきれない人には、必見の内容だ。

2008年:『QMA 5』稼動

動きや昇級時のストーリーなど、キャラクター面が強化された『5』。ほかにも一人用モードの「検定試験」や新問題の大量配信など、配信コンテンツが大幅に増加しました。

Q5 『5』検定試験で最初に配信された検定は、「コナミ検定」「フード検定」「海外旅行検定」と何?

今回も稼動記念限定カードを販売!

前作から引き続き、今作でも稼働日から全国のゲームセンターにて、『QMA6』オリジナルのe-AMUSEMENT PASSが発売されることが決定！数量限定なので、近くの店舗を急いでチェックしてみよう！ スタートダッシュと併せて、ぜひ入手したいアイテムだ。

今回の限定カードの絵柄は、最も注目を集める新任教師・サツキ先生!

『6』へのデータ引き継ぎの詳細も判明!

右表が『5』から『6』への引き継ぎ要素のすべて。名前変更は可能だが、キャラ変更はロケテストデータのみ以外の場合、従来通り不可能なようだ。ナビ先生などは事前に『5』でそろえておきたいところ!

データの状態による引き継ぎの違い
『QMA 5』のデータのみの場合
キャラクター、名前、カスタマイズアイテム(一部除く)、あいさつコメント(一部除く)、ナビ先生、マジカ(上限あり)を引き継ぎ。名前変更可能。
『QMA 6』ロケテストのデータのみの場合
マジカ(500マジカまで)、ウィッグアイテム一つ、魔法石(階級「大魔導士」1級まで)を引き継ぎ。新規カードとしてネームエントリーから開始。
『5』と『6』ロケテストのデータがある場合
キャラクター、名前、カスタマイズアイテム(一部除く)、あいさつコメント(一部除く)、ナビ先生、ウィッグアイテム1つ、『5』と『6』ロケテで獲得したマジカ(上限あり)を引き継ぎ。もちろん名前の変更も可能。

付録DVD 収録コンテンツ

クイズマジックアカデミー6 オープニング映像

今月号の本誌付録DVDには、いち早く『6』のオープニングムービーを特別収録! AOUショーに行けなかったという人も、こちらの映像で新作のイメージを膨らませて見てほしい。

美麗な映像に見入ってしまうのはもちろんのこと、その端々には新要素に関係しそうな、気になる場面がちらほらと見受けられるが……!?

前作で地上に降りたアカデミーが、映像内では再浮上している!? トーナメントのコースなども、一新されるのだろうか?

サツキ先生に、エリーザ先生が杖を授けるシーンも。前作でも謎めいた存在だったエリーザ先生だが、今作ではいかに……?

アカデミーからのお知らせ

プライズフィギュアの新作登場!

第3弾はオトナ?な2人!

手帳とセットのカードケースが登場!

OVAがアニメコミックになった!

ファンブックvol.3も3/26発売予定!

コナミ公式ファンブック、『マジックアカデミー通信』のvol.3がいよいよ発売! 最新作『6』の情報をこちらでも確認しよう!

クイズの答え 今回のクイズの答えはQ1から順に、「2003年」、「タイガ」、「個人授業」、「線結びクイズ」、「90年代検定」。優秀な皆さんなら、何も見ずとも当然全問正解……とは微妙にいかない問題を選びましたが、いかがでしたか? 間違えた問題の答えは、忘れないうちにネットなどで確認しましょう。分からない答えは即調べる、これは『QMA』のみならずすべての勉強の基本です!

強襲

ASSAULT -アサルト-

主武器はマシンガン系、副武器として手榴弾などを装着可能。中距離の戦闘画面においても活躍に期待が持てる

強襲兵装の真骨頂とも呼ぶべき近距離戦用のソード攻撃がヒット！　有効レンジが限定されるだけに、一撃必殺のダメージで敵機体を撃破していける。

強化ユニットによる高速移動や長時間ダ……も可能！　ある意味で強襲兵装は、最もバランスに優れたスタンダードな兵装だといえよう。

強襲兵装	
主武器	：M90サブマシンガン
副武器	：38型手榴弾
補助武器	：デュエルソード
特別装備	：アサルトチャージャー

疾風迅■のソード攻撃！

近～中距離での戦闘に長けた強襲兵装は、補助装備に装着可能な近接戦闘用の武器が特徴。さらに特別装備として強化ユニットを装備できるため、一時的に機動力をアップしての高速移動も可能だ。

ボーダーブレイク BORDER BREAK™
SEGA NETWORK ROBOT WARS

話題騒然の最終兵器が登場！

ADU2009会場において、RINGEDGE第一弾タイトルとして発表されたセガの最新作！　遂に明らかとなった最新情報に加えて、開発インタビューを掲載!!

ボーダーブレイク
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：全国ネットワーク対戦アクション
- ■操作方法：アナロググリップ＋マウスグリップ＋タッチパネル
- ■発売日：2009年予定
- ■使用基板：RINGEDGE

　公式HP　http://borderbreak.com/

特別装備の高射砲は操作方法が独特で、画面右下のミニMAPで攻撃範囲を設定。弾数が少なく攻撃モーションも長いが、それに見合った戦果を期待できる。

圧倒的な火力で、敵チームの一掃さえ可能な重火力兵装。勢い余って味方の機体を巻き込むことも。

主・副武器はどれも高威力な半面、カートリッジ弾数も若干少なめ。主武器のオーバーヒートも十分注意しよう。

重火力

HEAVY -ヘヴィ-

圧倒的な火力で敵を粉砕

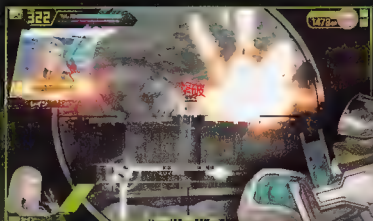
重火力の名称通り、他の追随を許さない圧倒的な火力こそ重火力兵装の特権だ。高威力のガトリング＋ロケット砲に加えて、超遠距離を砲撃可能な高射砲は驚異の一言。ECMなど補助装備も充実。

重火力兵装	
主武器	：ウィーゼル機関銃
副武器	：サワードロケット
補助装備	：ECMグレネード
特別装備	：タイタン榴弾砲

補助・特別装備はいずれも設置型の特殊な武器が多く、自動攻撃タイプのセントリーガンと敵弾を防ぐシールドが初期装備。副武器のハンドガン系を組み合わせれば、近距離も戦える。

スコープ画面に切り替えた精密射撃は、狙撃兵装の特権。物陰や高所に身を潜めて、視界に入った敵機体を狙い撃つべしッ!

■■■■の■■兵としてだけで無く、遠距離から味方を支援することも可能。ある意味では状況判断と、射撃センスが問われる兵装ともいえる。

狙撃

SNiPE -スナイプ-

必殺の一撃をたたき込め!

遠距離の戦闘において、絶大なアドバンテージを取れる狙撃兵装。主武器のライフル系は連射性能こそ低いが、スコープによる遠距離射撃は職人芸の域。補助特殊装備にも独創的な武器がそろう。

狙撃兵装
主武器　：38式狙撃銃
副武器　：マーゲイM40
補助装備　：セントリーガンSMG
特別装備　：シールド発生装置

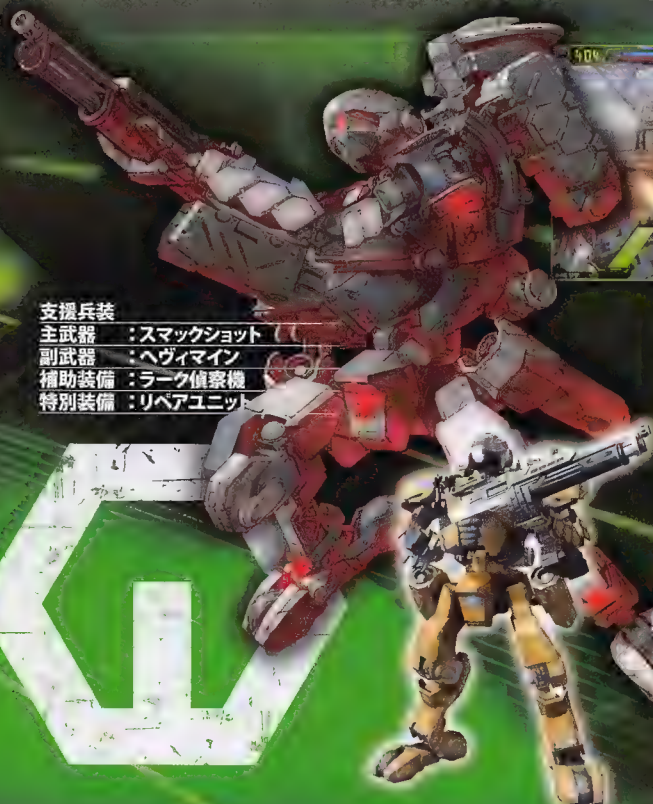
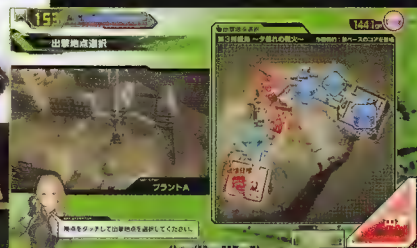
“ブラスト・ランナー”を駆って“10vs10”の争奪戦に参戦せよ!

西暦22XX年—、宇宙ステーションの爆発事故により、多数の破片が落下する事件が発生。地球はステーションに保管されていた宇宙物質“ニュード”によって、大規模な環境汚染に見舞われてしまう。そんな混乱の中、ニュードの資源的価値に気づき争奪戦が勃発!? 人型戦闘機械“ブラスト・ランナー”に搭乗する“ボーダー”となったプレイヤーたちは、熾烈を極める資源争奪戦へと参戦。ネットワークで結ばれた仲間たちと共に、敵チームのコア攻略を目指すことになる。

カスタムしたブラスト・ランナーに搭乗し、コアのニュードをめぐり二つのチームが競い合う。

基本ルールは単純明快で、敵チームのコアを破壊すること。中継ポイントのプラントを制圧すれば、そこから再出撃できる。

搭載された補助装備の偵察機を打ち出すことで、広範囲に展開した敵機体を索敵可能。発見した機体は、味方のミニMAP上に表示されていくぞ!!

特別装備のリペアユニットを使用すれば、自機のみならず味方の機体も回復可能。戦闘不能な状態になった直後なら戦線にも復帰させられる。

支援兵装
主武器　：スマックショット
副武器　：ヘヴィマイン
補助装備　：ラーク偵察機
特別装備　：リペアユニット

戦闘面で主力とはなり得ないが、味方とのコンビネーションで真価を発揮! 索敵や回復の支援行動でも、個人スコアにポイントが加算される。

多彩な支援で味方援護!?

ほかのスタイルに比べて、個性が際立つ支援兵装。直接的な攻撃手段こそ主武器のショットガン系だけだが、攻撃・探索・回復とあらゆる手段で味方を援護可能。支援能力でチームに貢献していける。

支援

SUPPORT -サポート-

『BORDER BREAK』開発STAFF SPECIAL INTERVIEW

アーケードならではのスタイルを生かした近未来型のネットワーク対応タイトル

——まず本作『ボーダーブレイク』の企画が立ち上がった経緯について、詳しくお聞かせください。

三上　セガ社内でも特にAM２研は、ネットワークに力を入れていくといったスタンスがありました。その中でもっとネットワークを活用した多人数ゲームを作りたい、漠然とした野望があったんですよね。うちのチームは『アフターバーナー CLIMAX』など、スタンドアローンな作品を多く手がけていたので、多人数プレイのゲームを作っているチームがとてもうらやましくって(笑)。やっぱりだれかと一緒に遊ぶゲームって、それだけで面白いじゃないですか？この手の作品は可能性がある半面、難易度も高いのは理解していたんですが、そこで得たノウハウは会社の力になるとも考えたので、ここまで何とかこぎ着けた感じですね。

——これまでAM2研タイトルといえば、リアル志向のモチーフが多かったように思いますが？

三上　そういった意味でも『Quest of D』の存在は大きかったです。ここまでやってもいいんだ……、これはドンドンやっていこうみたいな(笑)。

叶　もちろん内部でリサーチをかけた際に、かなりメカ好きが多かったのも理由の一つです。また、メカにすることで武器や機体といったカスタムレンジの広い対人戦にチャレンジしてみようと。

三上　アーケードのゲームって、決して少なくない投資だとは思うんです。その中でプレイヤーたちに末永く遊んでもらうためには、突飛なこともできるメカの方が良かったってことでしょうね。

——プレイ時間で"GP(ゲームポイント)"が減少する課金方法ですが、時間課金にした理由とは？

叶　一番は多人数でのマッチングを実現させるために途中参加可能なシステムを採用したかった。また、一つのゲームコンテンツ内でカスタマイズも楽しんでもらおうとした時、統一コストの"GP"という課金システムが浮かび上がってきました。

——これは感覚的に筐体の時間貸しですよね？

叶　そうなります。時間課金であれば、あっという間に負けてゲームオーバーとなるような不安がないので、対戦ゲームだからといって躊躇しないで気軽に始めてくれればいいなと。それに、最近のアーケードでは「遊んでみたいけど、そんなにお金ないよ……」と思わせるタイトルも少なくありません。そういった環境を考えていったとき100円から遊べるシステムは大切かなと思います。

三上　これは途中参加のシステムとも関係するんですが、参加時間に応じて個人評価も調整されるようにバランスをとってあります。仮に100円で短い時間遊んだプレイヤーと、フル参戦したプレイヤーとでは、同じスコアでも評価に差が出たりしますよ。

——マッチングは基本ランダムなのでしょうか？

叶　フレンド登録とか当然の要望だとも思いますが、稼働直後の導入は考えていません。理由はいくつかあるのですが……、チーム所属の有無に関係なく多人数プレイを楽しんでほしいのと、全国の店舗における稼働タイミングが大きな理由です。

三上　もちろんチーム戦を実装するつもりはありますけど。まずは構えずに触ってもらって、気の合いそうな仲間を探しておいてほしいですね。

最大20人の同時プレイ対戦を可能とした新たな「ボーダーブレイク」の世界

——10vs10の多人数対戦が売りともなるワケですが、どんな形で勝敗を決定するのでしょうか？

叶　基本的に敵勢力の拠点となるコアを攻撃するとゲージが減少し、その差によって勝敗が決定します。また、コアに辿り着けない場合でも、敵の機体を撃破すると少しだけゲージを減らせます。

三上　ある程度の腕前だと、互いにコアを攻撃できないシチュエーションもあるんですよね。そうなったときに勝敗を決定する措置ですが、コアへの攻撃1発で優劣がひっくり返るレベルですね。

叶　ルール設定は悩みのタネだったのですが、シンプルじゃないと短時間で満足が得られる感じにならなかった。あとはビギナーに苦手意識を持たせたくなかったんです。むしろ「死んでもイイから攻めろ！」みたいな方が、楽しいじゃないですか？

三上　1体分の戦力コストは微々たる量ですし、カスタムした機体でも変わりません。チームの勝敗は単なる撃破数よりも、どれだけ戦略や連携が上手くいったかで決めたかったので。

——個人スコアのような戦績もありますよね？

叶　これによって負け試合であった場合でも、リザルトのスコアに応じて報酬素材が手に入ります。もちろん勝利した方が報酬内容は良いですが、チームに貢献するほど報酬の獲得数が増えます。

——対戦フィールドは選択可能なのでしょうか？

叶　現時点では一定期間ごとに対戦フィールドが切り替わる形式を予定しています。なので、公開

『BORDER BREAK』STAFF PROFILE

三上 岳彦

■プロデューサー

『バーチャコップ３』など歴代ガンシューティングなどでは、デザインを担当。本作品ではディレクターとして、ゲームの内容や方向性、開発の進行管理など全体的に統括。

叶 良樹

■ディレクター

CRIとAM2研の合併を期に、プログラマーからプランナーへと転身。全体的な仕様をまとめるプランナーとして本作品に参加。ディレクターの無茶な注文が悩みのタネとか……

青木 盛治

■デザイン・リーダー

CRIから移籍後、「バーチャファイター４」や「Quest ofD」、「After Burner Climax」などのデザインワークを経て本作品に参加。デザインラインの方向性など、グラフィック全般を統括。

CHECK POINT 01 左右グリップ+タッチパネル?

専用筐体でプレイする『ボーダーブレイク』の操作は、L・Rグリップ+タッチパネルを使用。Lグリップで自機移動+ダッシュ+ジャンプ+姿勢の切り替え、Rグリップで照準の移動+攻撃+近距離ロック+武器切り替えを制御。タッチパネルでは、チャット機能+敵機情報の反映を操作していく。

複雑な操作形態はチュートリアルをプレイすれば問題無し! イヤホンジャック付きで臨場感満点。

CHECK POINT 02 機体&アバターのカスタム要素

搭乗機体のブラスト・ランナーについては、頭部・胴体・腕部・脚部パーツ&4スタイル×4系統の兵装カスタムに加えて、カラーリングまでも変更が可能! さらにプレイヤーの分身となるアバターも男女で9種類のバリエーションが用意されており、自分好みのカスタマイズが可能となっているぞ!!

機体パーツや各種武器は対戦時の報酬素材で新たに作成できる。カスタム中もGPは減るので注意。

されているフィールドに合わせた機体セッティングが重要となります。もちろん、マッチング条件をできるかぎりシンプルにすることで、多人数対戦が実現しやすいようにする意味もあります。

青木 フィールド切り替えについては、事前の筐体アナウンスなどで告知する形を予定してますよ。

超高速で対戦フィールドを駆けめぐるブラスト・ランナーに託された想い

――出撃&再出撃システムである、4種類からのスタイル選択はどういったモノなのでしょうか?

青木 基本的に機体は共有されてますが、スタイルごとに4パターンの兵装を登録。武器パックを持ち替えて出撃している感じですね。これが割合とプレイヤーの性格も出るようでして、豪快な感じの重火力とか、遠くからひたすら狙い撃つ狙撃とか(笑)。かなり個人の好みが反映されますよ。

三上 ちょっと最初は1機体に対して、装備を切り替える部分が馴染めないかもしれないですよね。でもスタイル固定だと、狙撃ばっかりとか、支援ばっかりとかにも成りかねない(苦笑)。中には特定のスタイルにこだわって、それしか選ばないプレイヤーも居るとは思うんです。だからこそチーム編成や戦闘状況を考えたりして、フレキシブルにスタイルを選べる形になっているワケですね。

叶 特にデザインに頑張ってもらったのが、1機体ですべての武器セットを搭載可能な部分です。

青木 機体は4箇所のパーツを自由にカスタム可能で、それに4系統のあらゆる武器が装着される贅沢な作り。どれだけ自由に組み替えたとしても、破綻しないモデリングとなってるハズです。今後パーツが増えると、厳しいかもしれませんが(笑)。

――機体が4カ所、兵装も4スタイル×4系統とバリエーションもかなり多そうな感じですが?

青木 それはもういっぱいありますよ(笑)。

三上 報酬の素材でパーツや武器を作成可能なんですが、いわゆる樹形図のように派生するので……、プレイ回数を重ねて確かめてみてください。

青木 バリエーションといえば、『MJ』でいうところのアバターも多数用意しました。これはプレイヤーの外観に相当する部分なんですが、男女合計で9キャラから選択可能。最初こそ似たようなパイロットスーツ姿ですが、ICカードに登録した1キャラを髪型から服装、肌の色、アクセサリーまで好みに合わせたカスタマイズができますよ。

叶 アバターのカスタムに関しては、プレイヤーのスキルが影響しない部分。例えばプレイ回数であるとか、そういった条件で抽選入手できます。

――自分好みなアバターのカスタムだけでも、目移りしそうなバリエーションの数がありますね。

青木 これも本当にいっぱいありますよ(笑)。あとメカ関係のデザインはセガ社内ですが、キャラクター関連のデザインなどは、『三国志大戦』でもご存じの風間雷太さんに一任してお願いしていたりもしてます。既に公開済みの販促用イラストなども、すべて風間雷太さんが手がけたモノですね。

とにかくゲーム好きなプレイヤーが遊んで、楽しめるタイトルに仕上がって来ている

――それではインタビューの締めとして、今後の抱負と読者に向けたメッセージをお願いします。

叶 とにかくいろいろなタイプのプレイヤー、幅広い年齢層の人に遊んでもらいたい。このゲームは一見難しそうに見えて、触ってみれば「俺にもできる!」と必ず感じてもらえるハズ。そして、そう感じてもらえたなら、ICカードを使ったカスタマイズも楽しんでください。まだまだ実装できていないネタは沢山ありますが、まずは2月末からのロケテストへ足を運んで頂ければと思います。

青木 対戦プレイヤーはもちろんですけど、メカ好きな方にもぜひ触っていただいて、その上で深く遊んでいただけるとうれしいですね。いろいろと仕掛けてあるのはもちろんですが、セガ社内としても新しい方向性の世界観やデザインなどを実現できていると思うので、期待してお待ちください。

三上 もう少し本稼働まで時間をいただくことになりますけれど、とにかくゲーム好きなプレイヤーが遊んで楽しいタイトルに仕上がってきていると思っています。既存の形にとらわれることなく、AM2研らしい新たなスタイルの提案を目指していきますので、今後も応援をよろしくお願いしますね。

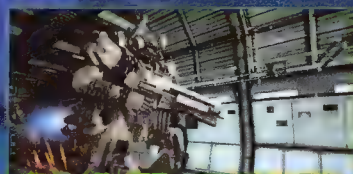
――本日はお忙しい中、ありがとうございました。

(2009年2月5日/セガ本社にて収録)

未体験プレイヤーに朗報!

緊急ロケテスト開催!!

近未来のロボット対戦を体感せよ!!

本誌発売日である2月27日(金)~3月1日(日)の3日間限定で、都内店舗における公開ロケーションテストが開催決定! クラブセガ新宿西口と秋葉原ギーゴ、池袋ギーゴの3店舗で実施。左にあるロケテ用ICカードの無料配布(数量限定)もしている。このチャンスにプレイしない手は無いぞ!!

初回プレイ時では必ずチュートリアルを選択。初見で動かせる操作方法では無いので、間違っても全国対戦などを選ばないこと。

2月27日(金)~3月1日(日)の三日間!!

●ロケーションテスト開催店舗●

■クラブセガ新宿西口
住所:東京都新宿区西新宿1-12-5
TEL:03-3349-0257

■秋葉原ギーゴ
住所:東京都千代田区外神田1-15-1
TEL:03-3252-7528

■池袋ギーゴ
住所:東京都豊島区池袋1-21-1
TEL:03-3981-6906

愛され続けて16年（笑）
帰って来ました『豪血寺』!!

最新格ゲーに浮かれる貴様ら、ひそかに世紀を越えてた『豪血寺』も忘れることなかれ!!　今月ついにヴェールを脱いだ、最新情報を明らかにするって話さ！

※画面はすべて開発中のものです。

豪血寺一族 先祖供養

付録DVD 収録コンテンツ
プリンス30秒劇場
興味を持ったらまず17ページ左下をチェキ!!

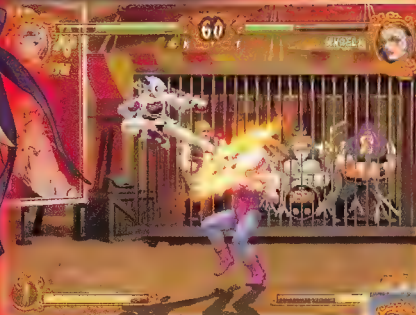
豪血寺一族 先祖供養
■メーカー　：アトラス
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：レバー＋4ボタン
■発 売 日：2009年夏稼働予定
■使用基板：TAITO Type X

Text：豪血寺組半蔵門支部

新キャラ2名さくっと公開！ キャラクタービジュアル監修は村田蓮爾!!

まずは何も言わず、新キャラ2名を見るといい。何かグッときたら勝ち組。ちなみに本作のキャラクタービジュアル監修として、あの村田蓮爾氏がカムバックしているぞ！

大山 凛（おおやま りん）
空手道を追求する熱血女子高生

年齢：16歳
身長：163cm
体重：51kg
血族関係：大山礼児の姪
参戦理由は不明

『豪血寺』で唯一のまとも（プッ）な人物・礼児の姪という、すでに不幸な感じが漂う設定がまぶしい凛嬢。麗しい見た目と空手技で、その個性を主張できるのか!?

破鳥 匠（はっとり たくみ）
若干8歳のミリタリーオタク

[illegible]：8歳
[illegible]：110cm
[illegible]：28kg
[illegible]
[illegible]

まさに全身『豪血寺』。ツッコミだけで原稿5ページは軽いと思われる匠君8歳。血縁関係不明って、あの「ばぶべぼー」言う忍者と名字が同じだよね。

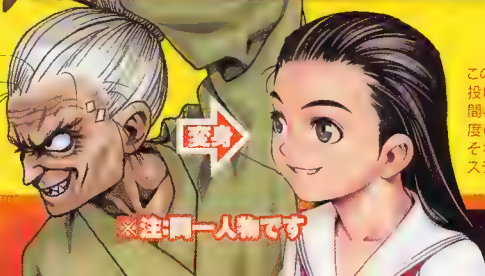
『豪血寺一族』って何なのよ

『豪血寺』の歴史だにゅ

発売年	タイトル	事件
1993	豪血寺一族	主人公はお種だった
1994	豪血寺一族2	お志摩101歳
1995	豪血寺外伝　最強伝説	変身キャラが分離
1997	グルーヴ オン ファイト 豪血寺一族3	お種＆お梅が合体
2002	新豪血寺一族　闘婚 -Matrimelee-	ラスボスがお姫様
2006	新・豪血寺一族　煩悩解放	ボビー・オロゴン参戦

PS2版のみ

見た目はイロモノ、中身は正当派？

『豪血寺一族』の歴史は右表の通り、古くは1993年に遡る。初代の時点ですでに画面では婆さんが熱いベーゼで迫ったり、本気で妙な飛び道具を撃ち合ったりしており、万人の目に止まらぬはずがなかった。だが格ゲー初の2段ジャンプやダッシュ攻撃の採用、さらに壁破壊、BGMと背景の同期、豪華声優起用など、先進的偉業の数々も達成した由緒あるシリーズでもある。

この初代主人公・お種は投げを決めると、一定時間美少女に変身　この程度のことは日常茶飯事、それが『豪血寺』のジャスティス。

変身
※注：同一人物です

列島震撼！　みんな大好き!!
『レッツゴー！陰陽師』

電波系歌BGMで有名な『豪血寺』だが、その中でも『煩悩解放』でPV化した『レッツゴー！陰陽師』は、ネットで爆発的人気に。今や陰陽師・矢部野彦麿はゲーム以上の有名人!?

このPVは生涯一度は見るべき。坊主たちが舞い踊るシュールな姿は、まさに『豪血寺』節！

とりあえず

新着画面を分析じゃい!!

さらなる衝撃の演出が君を襲う!!

今回も新たな画面写真を入手できたので、早速穴が開くほど検閲してみよう。左上写真は以前からあるステージ背景ゆえ置いておくとして、左下のキャラセレ画面が大問題！「?」のランダムセレクト、[illegible]8歳の枠を考えても、まだ未公開キャラ枠が二つある！ だがしかし！ そこはあの『豪血寺』。この17名で終わる訳がない！（はず）

右上写真は何の説明もいらない、お梅のラヴリーなお姿。今回もこの投げで精気を吸って変身することは、ほぼ確定事項と見える。実は筆者は取材中に試作版に触っているゆえ、婆さんの●●●●で●●いっぱいの●●●が見られたり、●●はほぼ●●できないが●●●は意外と●●たりする演出の数々は知っているのだが、現段階で言うと偉い人に折檻されるので今月は勘弁してください。

やつらもスタンバイOK!

おなじみのコレもあり!!!

最"凶"一族再集結!!

先祖（?）に[illegible]たちを供養した…と感じるキャラセレ画面。大山凛の方が浮いて見えるのが不思議。

始めた者勝ち 強行発車新聞

豪通信 砕心号

本作稼働まで待てない男たちが、独断で発行する当新聞。いつ上からNGが出るかは神の味噌汁。

今月の陳念 煩悩開放

女キャラだけで…。

アルカディアライターに『豪血寺』急速浸透中

昨年末某日の『豪血寺』新作発表の速報以来、アルカディア編集部内のライター各員から歓迎の声が止まず、下記の通り早くも3名からの寄稿を受けた。某関係者（30）は「『闘劇』向けの徹底攻略生活の合間に、現実逃……いや福利厚生の場になんじゃね？」と述べる。

攻略ライターケンちゃんに丸投げ AOUショーバージョンどうだった？

「ご、『豪血寺一族』の続編が出るらしいぞ……」。編集高瀬からその言葉を聞いたときは耳を疑いましたよ。「まじか……」って感じですよね。それはともかく、実際2月のAOUバージョンを触ってみたところ、新キャラの大山凛がかわいすぎ……、いやいやコマンド入力等のレスポンスも良く、格闘ゲームがあまり得意ではない方々も、すんなりは入れるのでは、といった感触です。『レッツゴー！陰陽師』ブームのごとく、格闘ゲーム業界に大きな嵐を吹き荒らすのでは……。

とりあえず、来年の闘劇が楽しみです（笑）。

アトラス本社にて最新バージョンをプレイする本誌ライター陣。

攻略ライターよるよるの豪血寺恋バナ

『豪血寺』シリーズといえばやっぱりクララ。今回もクララを使うしかないと意気込んで向かった体験取材。クララを使うぞーっとキャラクターセレクト画面を見まわすと……、何やら、超かわいらしい新キャラクターがいるじゃありませんか！「だ、だれですかこれは」、「大山凛です。礼児の姪です」そんなやりとりの後、僕は決意したのです、これからは礼児のことは"礼児おじさん"と呼ぶことを。凛ちゃんと結婚したいっす！

ライターケソの付録動画研究 DVDで確かみてみろ！

おもむろに動画ファイルを渡されて、ルドヴィコ療法ばりに強制閲覧させられた30秒劇場。もはや視覚の暴力を通り越し、個の尊厳すら揺るがす悪性情報と化して脳幹を浸食するということはさほどなく、プリンスの妙に溌剌とした動きに適度にイラっと来るのは小生のカルシウム不足ゆえではないだろう。皆さんも、人生における30秒という時間の可能性について何となく考えてみてほしい。

こいつだれ?

しれーっと変身したりするところに豪血寺の血筋を感じさせる謎のキャラ。金太朗のクゥマの如く、愛馬を使った攻撃もありそうな予感なのぜ。

期待の声が高まりすぎだろ！

前号では半ページの速報だったにも関わらず、アンケートで多くの期待の声が寄せられた。今後もこの人気が続けば、巻頭10Pも夢ではないと思いたい。

- まさか続編が出るとは。。。（東京都 27歳 男性）
- まさかMVS?（新潟県 24歳 男性）
- 豪血寺新作期待大です!!（大阪府 24歳 女性）
- タイトルからして面白そうです（笑）早く遊びたい！（神奈川県 19歳 女性）
- 半ページ情報なのに生つばものです。（青森県 26歳 男性）
- 新キャラだけでなく、新曲も気になります。（東京都 28歳 男性）
- もす！ ってちょ待てよ、俺まだ出演オファーもらってねーよ!?（ナイジェリア 35歳 男性）

など、多数の応援（ネタ含む）の声が!!

なにげに メーカー様より一言

某動画の人気が本作開発の発端です。見た目と曲での求心力に加え、最近格ゲー離れしている皆さんにも「まだ俺できるじゃん」と楽しんでいただけるよう現在調整をしております。夏の発売に向けアトラスとして頑張っておりますので、もうちょっとお待ちください!!

豪通 どうも、記事編纂担当・ちくわです。いよいよ情報が明らかになってきた「豪血寺」新作、ここで早くも来月に向けての次豪予告！ 次豪は「麗しの新主人公、ついに公開!?」、「謎のプリンス、その正体を西欧奥地に見た！」、「アンケートのほか、みんなのハガキとかでの投稿もあると何か起こるかも！」の三本立てでお送りできたらと思います。ページがあればね！

悪魔城ドラキュラが体感ゲームとしてアーケードで登場!

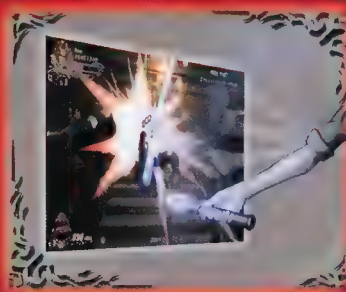
KONAMIの名作アクションゲームである悪魔城ドラキュラシリーズが、アーケードゲームでついに登場! キミの手で、目指すは打倒! ドラキュラだ!

ゲームタイトルゲームタイトル
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：サバイバルホラー
■操作方法：ムチ型コントローラー
■発売日：2009年2月(稼働中)
■使用基板：—

Text:飛鳥

本作はガンシューティング型のアクションゲームだが、プレイヤーが使うのは銃ではなくムチ。筐体は『サイレントヒル・アーケード』と同様に、筐体の周囲をカーテンで囲んだ形になっており、作品の雰囲気が十分に味わえる。その中で襲い来るモンスターたちは、往年の悪魔城ドラキュラシリーズでお馴染みのキャラクターも多数登場。また、ボス戦では名曲ともいえる数々の楽曲がアレンジされて使われており、シリーズのファンならニヤリとしてしまう要素が満載だ。

ムチ型コントローラーを振って敵を打ち払え!

プレイヤーは、ムチのグリップのような形をしたコントローラーを使い、それを迫り来る敵に向かって振ることで敵を攻撃できる。また、敵のほかにも木箱など破壊できるオブジェクトもあり、それらを破壊するとアイテムが入手できる。ただ、ムチ型コントローラーを振ることで出せる攻撃は近くにいる敵にしか攻撃を当てられないので注意。そのほか、使用できるふたりのキャラクターは、通常の攻撃のほかにそれぞれ特殊攻撃を持っている。それらを駆使して敵を倒していくのだ!

ムチ型コントローラーは、画面中の敵や木箱などに向けて斬るように大きく振ろう。

ムチ型コントローラーには上下にボタンが存在し、主にサブウェポンで使用する。

道中でプレイヤーを助けるアイテム群

ステージ進行中に見つけられる木箱やろうそくなどは破壊でき、それらを破壊することで各種アイテムが入手できる。入手できるアイテムはプレイに役立つものばかりなので、見つけたらできるだけ破壊してアイテムを集めていこう。

ハート
消費することでサブウェポンが使用できる。

コイン
入手するとスコアが増加する。

肉
入手するとその場で体力が少し回復する。

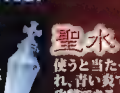
ボーナスアイテム
ステージ終了時のレベルアップ画面で使用できるボーナスポイントが1ポイント増加する。

サブウェポン
入手した時に画面に表示されたサブウェポンが追加される。入手したサブウェポンは即座に使用可能になる。

サブウェポンを活用しよう

サブウェポンは遠距離攻撃が可能で、キャラクター(Vampire Hunter、Lady Gunner)によって使えるサブウェポンが異なる。また、サブウェポンは複数存在し、複数所持している場合はムチ型コントローラーの赤ボタン(上のボタン)で切り替えられ、黄色ボタン(下のボタン)で使用できる。使用する際はハートが必要になり、取得済みのハートの数だけ使用が可能だ。

Vampire Hunter

ナイフ
最初から所持しているサブウェポン。投げて遠くの敵を攻撃できる。

聖水
使うと当たった場所で瓶が割れ、青い炎で燃え広がるように攻撃できる。

斧
使うと曲線を描くように飛んでいき、攻撃する。

クロス
使うとブーメランのように弧を描いて戻ってくる。戻ってくるときにも攻撃が当たる。

Lady Gunner

通常弾
最初から所持しているサブウェポン。遠くの敵を攻撃できる。

散弾
使うと広がるように飛んで敵を攻撃できる。

徹甲弾
使うと一直線に飛び、敵を貫通して複数の敵を攻撃できる。

銀弾
聖なる力を封じ込めた弾で、一部の敵に対して大ダメージを与えられる。

e-AMUSEMENT PASSを使って、プレイヤーを成長させよう

e-AMUSEMENT PASSを使ってプレイすると、ステージクリア後のレベルアップ画面で上昇させた能力を、以降のプレイに引き継いで遊べる。そのため、難しいステージでもキャラクターを成長させて再度挑めるのだ。Vampire Hunter、Lady Gunnerそれぞれのデータを別で備えるため、どちらのキャラクターも成長させていくことができるぞ。

メダルゲーム[illegible]との連動!?
本作は「悪魔城ドラキュラ The MEDAL」と連動しており、本作をプレイして一定条件をクリアすると、「悪魔城ドラキュラ The MEDAL」のゲーム中に選択できるBGMを新たに入手することができ、「悪魔城ドラキュラ The MEDAL」をプレイして一定条件をクリアすると、本作で使用できるサブウェポンが新たに入手できる予定だ。

ひぐらしの哭く頃に 雀

"WHEN THEY CRY..." Character MAH-JONG
Welcome to Hinamizawa...

雛見沢村の惨劇、ふたたび……!?

ひぐらしの哭く頃に　雀
■メーカー　：AQインタラクティブ
■ジャンル　：ドラマティック麻雀
■操作方法：麻雀コンパネ対応予定
■発売日　：2009年初夏
■使用基板：SYSTEM BOARDY2

ルール無用のイカサマ麻雀を勝ち抜け!!

さまざまなメディアで展開する『ひぐらしのなく頃に』がアーケードでは久しぶりとなるイカサマ麻雀で登場。シナリオは原作者"竜騎士07"氏の完全監修で、新しい物語が楽しめ、5000枚を超えるアニメーションと豪華声優陣がゲームを盛り上げる!!

園崎魅音　CV：雪野五月

園崎詩音　CV：雪野五月

竜宮レナ　CV：中原麻衣

古手梨花　CV：田村ゆかり

対戦相手をみると、あのキャラクターたちとも麻雀勝負ができそうだ。

なめらかなアニメーション!!

デススマイルズに続編が登場。今度はクリスマスを舞台にした物語が語られる!?

デススマイルズII　魔界のメリークリスマス
■メーカー　：ケイブ
■ジャンル　：シューティング
■操作方法：レバー+3ボタン
■発売日　：未定
■使用基板：－

ゴシックホラーシューティング最新作が登場!!

ケイブの最新シューティングは、シューターでなくとも楽しめる難易度だった『デススマイルズ』の最新作。新システムや、新キャラクターの性能など、詳しい情報が入り次第、本誌でお伝えしていくぞ。

新キャラクター

夢使い　スーピィ

サタンクロウズ

黒幕!?

新しいプレイヤーキャラクターも登場。夢使いのスーピィ（7）は、使い魔として、前作のボスと同じ容姿を持つティラノサタン ファントムを従えている。どのような攻撃方法なのか今から気になるところだ。

魔界のクリスマスに何かが起こる!!

プロジェクト ケルベルス
■メーカー　：マイルストーン
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日　：2009年春予定
■使用基板：NAOMI

Text：黒鉄タカスエ

ショーで判明した最新情報をお届け!

先日のAOUアミューズメントエキスポに出展されていた『プロジェクトケルベルス』。先月の第一報のときから、大幅にパワーアップしているぞ。とくにグラフィックに関しては、エフェクトのクオリティが大幅にアップしている。これはリリースがますます楽しみになってきた！　さらなる続報に期待せよ！

最新のキャラクターセレクト画面を公開。全部で13個キャラ選択枠が用意されており、そのうち三つがまだ隠されているが……?

エフェクト周りのクオリティが大幅にアップしているので、見た目にも派手に、さらに動かして楽しくなっていたぞ。

ポップンミュージック17 ザ・ムービー

pop'n music THE MOVIE

お待たせ★

ついにポップンミュージック最新作が全国ロードショー！ 今月はそんな映画を盛り上げてくれる曲やキャストたちを紹介するよ！

ポップンミュージック17 ザ・ムービー
■メーカー　KONAMI
■ジャンル　音楽シミュレーションゲーム
■操作方法　9ボタン
■発売日　2009年2月26日(稼働)
■使用基板

いよいよ上映(稼働)開始！ 新しい"音楽(ストーリー)"が満載♪

新曲一覧公開

ジャンル	曲名	アーティスト
[illegible]	ZIN-DEN-GO	V.C.O.
[illegible]	映画「ジェノヴァの空の下」のテーマ	Q-Mex
[illegible]	レトロ男爵の嘆き	劇団レコード
[illegible]	Make my way	阿部靖広 feat.森亜紀子
[illegible]	ピンク	パーキッツ
[illegible]ポップ	We Can Change	Sota Fujimori feat. Kemy
ハードアクション	COMMANDO	96
[illegible]	ボクモ、ワタシモ、ムービースター☆	ウッチーズZ
カプセルプリンセス	ふしぎなくすり	上野圭市 feat. SATOE
[illegible]	背水之陣	すわひでお
[illegible]	リンゴロジック	Dormir
[illegible]	誰がために陽はのぼる	MAKI
[illegible]	へんたいトリロジー	Des-ROW・組スペシアルr
[illegible]	Le départ à L'Alpe-d'Huez	ELEKTEL feat. Mayu-Chan
[illegible]	プリズム	SE-NA☆ from 4C-STATE
[illegible]	GEO SONG	world sequence feat.Sana
[illegible]	ピエロのままで	good-cool ft.ATSUSHI from NEW ROTE'KA
[illegible]	Alicy	colors feat.Hyuga Rei
[illegible]	Fantasia	TËЯRA
[illegible]	暗黒サイケデリック	ALI PROJECT
[illegible]Jポップ	Infinity Of Our Love	猫叉Master feat.Sana
[illegible]	ポリリズム	♪♪♪♪♪
[illegible]	Lovin' Life	♪♪♪♪♪
[illegible]	キセキ	PooooN
[illegible]	ロマンティックあげるよ	くまのきよみ
[illegible]	ブルーバード	♪♪♪♪♪
[illegible]	夏祭り	♪♪♪♪♪
[illegible]	羞恥心	低予算
[illegible]	Butter-FLY	♪♪♪♪♪
[illegible]	BATTLE WITHOUT HONOR OR HUMANITY	♪♪♪♪♪
[illegible]	ルージュの伝言	♪♪♪♪♪

モードを選んでLet'sポップン♪

エンジョイモード

初めてポップンをやるキミはこのモードからスタート！ テレビなどでおなじみの楽曲を簡単に楽しく演奏することができるよ。上手にプレイできるようになったら、もう1曲おまけでボーナスゲームのプレゼントがあるかも……!? 頑張って目指せ全曲クリアー！

バトルモード

今回からリニューアルした3ボタンのみを用いた1vs.1で熱いバトルが楽しめるモード。バトルモードで最初から選べるキャラクターのほかにも、モード選択画面で好きなキャラクターを選んでおくと、そのキャラクターも登場するので要チェック！

チャレンジモード

ポップンに慣れてきたらチャレンジモードで遊んでみよう。700曲以上のたくさんの曲の中から好きな曲を楽しめる。さらに1曲目を失敗しても次のステージに行けるので安心！ このモードで全曲クリアーをしたときに貰えるトロフィーを三つ集めると……？

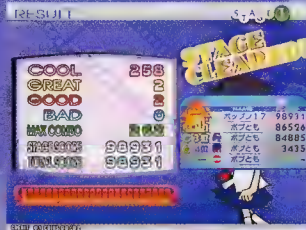
超チャレンジモード

GREATより上のCOOL判定や豊富なオジャマなどが追加された、ヘビーポッパー御用達のモードだよ。難しいノルマも多いけど、チャレンジポイントも高いからどんどんトライしてみよう。このモードではエキストラステージも最後まで遊ぶことができるんだ。

知っ得 小ネタ

IR(インターネットランキング)も間もなく開始!

エキスパートモード

あるテーマから集められた4曲を続けて演奏していくのがこのエキスパートモード。ゲージが満タンの状態から始まって、ミスをしてしまうと少しずつゲージが減って、無くなってしまうとそこで終了になってしまうスリル満点なモードなのだ。

[illegible]エキスパートモードでも[illegible]の機能[illegible]することができるよ。コース選択画面でみんなのスコアが[illegible]だけではなく、1曲終了ごとにここまで何点取ったかといった[illegible]途中経過まで[illegible]。[illegible]のスコアを参考にして[illegible]

邦画コース

[illegible]日本[illegible]曲[illegible]コース。[illegible]すべて日本[illegible]になっている[illegible]かも! [illegible]できれば、スコアアップも[illegible]

邦画コース
アドレッセンス
和算テクノ
昭和ノワール
忍者メタル

ファンタジームービーコース
アリプロ2
カプセルプリンセス
フォークトロニカ
ハイパーファンタジア

ファンタジームービーコース

[illegible]ワープ[illegible]ような気持ちになるファンタジーなコースだよ。4曲ともそれぞれの世界観が[illegible]曲になっていて、1コースで[illegible]してくれる。[illegible]

ロックムービーコース

コースの[illegible]からしてハードな感じで[illegible]このコース。[illegible]曲は比較的ポップ君が[illegible]くる傾向にあるので、4曲連続でノリノリな演奏を[illegible]勝負の分かれ[illegible]

ロックムービーコース
ハードアクション
クラウンパンク
J-ロックΦNEW
コアロック

アイドルムービーコース
キューティーテクノポップ
ラブリーモータウン
スターヒーロー
ガールズオルタナティブコア

アイドルムービーコース

かわいくてキュートなみんなのアイドルが大集合！ ポップな曲が勢ぞろいなコースだよ。どれも歌いやすい曲ばかりなので、演奏しながら一緒に楽しく歌ってみれば、いつのまにかにアイドル気分を楽しめちゃう。

ワールドムービーコース

世界の各地からこんにちは。そんな個性的な曲がそろってるのがこのコース。どれも映画のワンシーンにありそうな雰囲気の曲になっていて、それぞれの国のイメージを想像しながらこの4曲を堪能できるのだ。

ワールドムービーコース
ランドバラッド
キネマ2
フレンチシネジャズ
ロシア2

とっても大事♪

エキスパ上達への3カ条!!

IRも間もなく開始。上位を狙いたいキミに向けた、とっておきの3カ条だ!

苦手曲は超チャレで練習!

4曲のうち1曲だけが苦手だと分かったら超チャレンジモードでじっくり練習してみよう。連続で選曲してみると新しい発見があるかも?

途中であきらめないこと!

たとえば1曲目で調子が悪くても、そのあとの3曲がとっても調子が良かったおかげでスコア更新ってこともあるよね。最後までどうなるかは分からない!

困ったらオプション!

ミラーやランダムを使ってみると、今までと見え方が変化してスコアにも影響するかも。ランキングのページでみんなのオプションも参考にしてみよう。

最後は集中力がカギ。4曲通して集中力を途切れさせないことがとっても大事だよ。

[illegible]ト(http://www.konami.jp/bemani/popn/music17/)をチェック!

CAST

今作を彩る魅力的な出演者たち

出演者（キャラクター）紹介!!

もはや個性的という言葉だけでは収まりきれない魅力的でインパクトのあるポップンの出演者（キャラクター）。前号の8キャラに引き続き、今号は惜しげも無く13キャラを紹介！　そして、また見ぬ驚きの出演者たちも現在出番待ち中――。

YOSHIO

ジャンル名	忍者メタル
曲名	背水之陣
アーティスト	すわひでお

忍者でおなじみヨシオと一緒にすわひでおが新曲をひっさげて登場！　忍者の曲だけどタイトルが「背水之陣」。果たしてどんな曲に仕上がっているのか!?

Tatin

ジャンル名	フォークトロニカ
曲名	リンゴロジック
アーティスト	Dormir

可愛いボーカルでおなじみのユニットDormirの新曲はリンゴがテーマになっているよ。歌詞にはどんなメッセージが隠されているのか？　甘く優しいナンバー。

BEN-K

ジャンル名	和算テクノ
曲名	ZIN-DEN-GO
アーティスト	V.C.O.

今までいろいろなジャンルのテクノを提供してきたV.C.O.が今回は渋くて格好いい曲を持って来たよ。がっちりしたキャラクターの動きにも注目。

MACHIKO

ジャンル名	昭和ノワール
曲名	誰がために陽はのぼる
アーティスト	MAKI

昭和○○シリーズでおなじみのMAKIさんの新曲だよ。速いテンポで進んでいくリズムに取り残されないようにしよう。曲にピッタリなキャラクターだね。

Ur

ジャンル名	ランドバラッド
曲名	GEO SONG
アーティスト	world sequence feat.Sana

村井聖夜さんのアルバム『plug+program』の期間限定の購入特典で聴けた曲がついにポップンに登場。落ち着いた曲調にSanaさんのしっとりした歌声が魅力的。

だれもが知っているあのヒット曲も収録！

今回もみんなが知っているあんな曲やこんな曲が、ポップンでたたくことができちゃうんだ！　なじみやすい曲がたくさんあるから、ポップンをやったことがないお友達にもオススメできちゃうよね！

ポリリズム　人気テクノポップアイドルユニットからの一曲。フワフワした浮遊感あふれるメロディに浸ってみよう。

Lovin'Life　ヒップホップユニットが贈るバラードナンバー。落ち着いた男性ボーカルが身に染みる曲調だよ。桜舞う季節にぜひ！

キセキ　熱血野球ドラマの主題歌でおなじみの曲が登場。ちょっと気になるアーティスト名の「PooooN」の意味はいかに？

羞恥心　あのクイズ番組の中で誕生したユニットの大人気曲が、ポップンでたたけるよ！　今となっては国民的ソングとしてもおなじみ。

夏祭り　夏にお祭りに行くとふと思い出す、切ないながらも熱いナンバー。みんなで歌いながら演奏してみよう。

ブルーバード　忍者アクションアニメのオープニング曲でおなじみ。心に響くストレートな歌声が素敵なナンバー。

ロマンティックあげるよ　国民的アニメのエンディング曲。落ち着いた曲調ながらもリズミカルで可愛いボーカルが特徴的だよ。

Butter-FLY　こちらも人気アニメのオープニング曲。アップテンポで蝶が羽ばたいているような曲調に乗り、クリアーに向けて羽ばたこう！

ルージュの伝言　国民的アニメーション映画の主題歌。映画の雰囲気にも合った曲調であり、だれでも楽しめる難易度にも注目だよ。

BATTLE WITHOUT HONOR OR HUMANITY　人気ハリウッド映画のテーマ曲。ギターとドラムが重く響く格好いいインスト曲だよ。熱く燃えること間違い無し！

新企画進行中!

第一弾「ポップンなんでもアンケート」。記念すべき最初のお題は「アナタが選ぶ元気が出る心機一転の曲は?」だよ!

投票方法 本誌アンケートハガキの下、「自由欄」で行います。一枚のハガキで、1位～5位を選んで一度に投票できるよ! 曲に贈る応援コメントもあるとなお吉!

投票待ってます♪

odile

ジャンル名	アリプロ2
曲名	暗黒サイケデリック
アーティスト	ALI PROJECT

[illegible]も大人気だったALI PROJECTからの新曲だよ。前回とはまた一味違った、不思議な世界にいざなってくれる曲調。妖艶で魅力的なナンバー

KEIGO★

ジャンル名	J-ロックΦNEW
曲名	Alicy
アーティスト	colors feat. Hyuga Rei

[illegible]

BELLE

ジャンル名	フレンチシネジャズ
曲名	Le départ à L'Alpe-d'Huez
アーティスト	ELEKTEL feat. Mayu-Chan

気がついたらフランスに迷い込んだような雰囲気になるELEKTELの新曲だよ。映画のワンシーンにぴったりの曲。BELLEも衣装をリニューアルしての登場だよ!

Gere-Gere

ジャンル名	コアロック
曲名	へんたいトリロジー
アーティスト	Des-ROW・組スペシアルr

毎回元気な曲で登場するDes-ROW・組スペシアルrからの新曲。今までのように[illegible]すこし多いので、バテないように演奏してみよう。

PELO

ジャンル名	クラウンパンク
曲名	ピエロのままで
アーティスト	good-cool ft.ATSUSHI from NEW ROTE'KA

さまざまなジャンルでポップンに参加しているgood-coolからの新曲だよ。キャラクターは映画の中から飛び出してきた役者って感じがするね。

Raimu

ジャンル名	ラブリーモータウン
曲名	プリズム
アーティスト	SE-NA☆ from 4C-STATE

テンポが早くて明るく元気な新曲が登場! キャラクターも元気よく走りまわる可愛い女の子。一緒にノリノリになって演奏してね。

Kai & Zero

ジャンル名	エレビッツJポップ
曲名	Infinity Of Our Love
アーティスト	猫叉Master feat. Sana

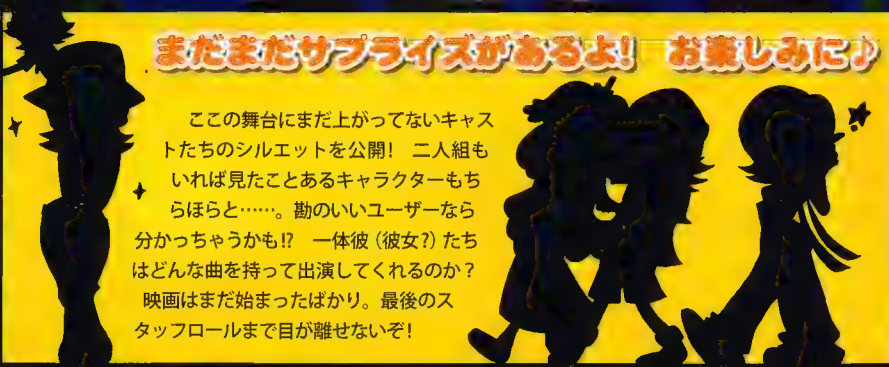
ニンテンドーDSソフト『エレビッツ ～カイとゼロの不思議な旅～』のエンディングテーマがポップンに登場! ミドルテンポの曲調が、心地よいナンバーだよ。

ROSEMARY

ジャンル名	ハイパーファンタジア
曲名	Fantasia
アーティスト	TЁЯRA

今までポップンではロックな曲が多かったTЁЯRAが今回はしっとりした雰囲気の新曲で登場だよ! ハイパー譜面は途中がちょっとびっくりな譜面になっているので注目。

まだまだサプライズがあるよ! お楽しみに♪

ここの舞台にまだ上がってないキャストたちのシルエットを公開! 二人組もいれば見たことあるキャラクターもちらほらと……。勘のいいユーザーなら分かっちゃうかも!? 一体彼(彼女?)たちはどんな曲を持って出演してくれるのか? 映画はまだ始まったばかり。最後のスタッフロールまで目が離せないぞ!

機動戦士ガンダム

ガンダムVS.ガンダム NEXT ネクスト

新登場機体の武装をチェックせよ!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2009年3月予定
■使用基盤：SYSTEM256専用

※画面は開発中のものです

Text:田渕健康

あえて言おう!「ガンダム」以外の個性が強過ぎだと!

「最強ガンダムはどの機体だ!?」というコンセプトの本シリーズだが、ライバル機や名脇役、果てはイロモノ（?）までが続々参加エントリーし、気が付くと「ルール無用の最強機動兵器決定戦」になっているというりれしい現実！

主役級以外にも、今回は「ガンダム」を語る上で外せない機体が数多く投入され、主役たちの存在を脅かすことになっている！「絶対出ると思っていた」名機から、「企画会議の盛り上がりがそのままゲームに入ってしまった」かのような意外な機体まで、ネクストバトルは想像以上のヒートアップを見せてくれそうなのだーッ！

アッガイファイト・レディー・GO!

アッガイたちが群れを成して襲いかかる! 乗っているのはマッドアングラー隊の皆さんか!?

その独特のたたずまいで、見る者すべてを幸せな気持ちにさせる"癒し系"水陸両用モビルスーツ。特筆すべきは、特殊射撃で呼び出せる"アッガイ隊"!! ボタン操作でフォーメーションを変更することで、攻守にわたって活躍してくれるはずだ!

モビルアシストは頼れる兄貴・ゾックさんだ! 大口径メガ粒子砲で、アッガイたんの敵を駆逐するぞ。

MSM-04 アッガイ

	武装名
[illegible]	バルカン
サブ射撃	ロケットランチャー
[illegible]	アッガイ隊 同時攻撃
格闘	クロー
[illegible]	アッガイ隊 呼出
モビルアシスト	ゾック

中距離砲戦機の雄

某ジオンの脱走兵のお株を奪うかのような岩石投げ! 本気になったガンキャノンの姿を目に焼き付けろ!

RX-77 ガンキャノン

華麗なフォームのドロップキック! 技を出し終わった後は、自動的に「うつ伏せ状態」へと移行するぞ。

いわずと知れた「V作戦」の中距離支援担当機。今回、ガンキャノンには「うつ伏せ状態」という特殊なフォームが追加されているぞ。その状態からは、「左右に転がり移動」や「キャノン砲【乱射】」といった特殊な行動ができるようになっているのだ。

	武装名
[illegible]	ビーム・ライフル
サブ射撃	キャノン砲
[illegible]	キャノン砲【乱射】
格闘	格闘
[illegible]	岩投げ
モビルアシスト	ガンペリー

滅びゆく者たちのために!

新型ガンダム破壊を目的とした「ルビコン計画」に投入された、強襲用モビルスーツ。多彩な実弾系火器と、全身に取り付けられたスラスターによる一点突破力は、絶大な爆発力を誇る。サイクロプス隊の無念を今こそ晴らすときがやってきたのだ!

MS-18E ケンプファー

	武装名
[illegible]	ジャイアント・バズ
射撃チャージ	シュツルム・ファウスト
[illegible]	チェーン・マイン
特殊射撃	強襲ダッシュ
[illegible]	ショットガン
格闘チャージ	ショットガン【威力大】
[illegible]	ビーム・サーベル
モビルアシスト	ズゴックE

磁力により相手に吸着して爆発する「チェーン・マイン」もバッチリ再現!

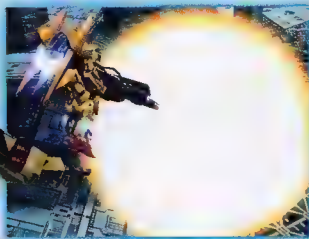
手に持ったショットガンをはじめとして、実弾系の射撃武器が豊富にそろっているのだ!

宇宙世紀を代表する名機たちが集結!

ファーストガンダムに端を発し、広義的には「∀ガンダム」の世界に包括される“宇宙世紀”。シリーズ数も多いだけあって、モビルスーツを語る上で切っても切れない名機がてんこ盛り！　過去のシリーズからの再登場や、本邦初登場の機体まで、激闘を彩る名機たちの活躍に注目だ。

不屈の金色

MSN-00100 百式

絶大な破壊力を誇るメガ・バズーカ・ランチャー。ヒットさせるだけで戦局が変わる!

今回の百式は、メガ・バズーカ・ランチャーにつかまっての飛行（モビルアーマー形態扱い）が可能になったほか、「まだ終わらんよ」という特性が追加。自軍の戦力ゲージが2000以下のとき、撃破されても一度だけ“耐久力100”で復活できるのだ!

何と、特定条件下で一度だけ復活できる「まだ終わらんよ」！　このしぶとさこそ百式だ!

	ノーマル	MA飛行中
[illegible]	ビーム・ライフル	バルカン
サブ射撃	クレイ・バズーカ	
[illegible]	メガ・バズーカ・ランチャー	
格闘	ビーム・サーベル	
[illegible]	当身	——
モビルアシスト	リック・ディアス	

グリプス戦役最強のサイコミュ機

AMX-004 キュベレイ

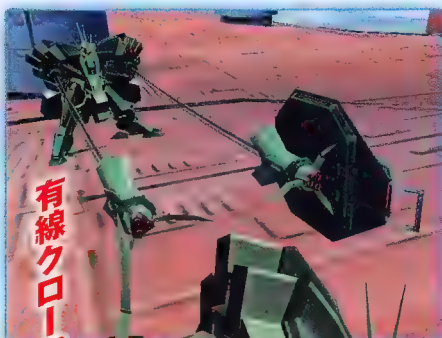
キュベレイの代名詞ともいえる“ファンネル”を使った攻撃！　サブ射撃で展開したファンネルは、特殊射撃で一斉攻撃できるぞ。

レバー⬇＋格闘で出せる「プレッシャー」。このポーズ中に相手が格闘攻撃を仕掛けると、自動反撃に!

搭乗者であるハマーン・カーンの存在感と相まって、他のモビルスーツとは一線を画す人気を博している機体がキュベレイだ。サイコミュ制御によってオールレンジ攻撃を可能としている“ファンネル”を使いこなし、遠距離から敵を圧倒せよ!

	武装名
[illegible]	ビーム・ガン
サブ射撃	ファンネル
[illegible]	ファンネル一斉攻撃
格闘	ビーム・サーベル
[illegible]	ビーム・サーベル（連続突き）
モビルアシスト	ガザC

有線クローアームに注目!

AMX-103 ハンマ・ハンマ

インパクト抜群の有線式アーム。近～中距離で活用することで威力を発揮してくれそうだ!

“薔薇の騎士”マシュマー・セロが搭乗したアクシズ製モビルスーツ。腕部に付いた有線式アームは、伸ばしてからの攻撃や捕縛などに使える万能兵器。もちろん、そのほかの火器も強力だ。モビルアシストではガザDが出現し、ミサイルによる援護をする。

アクシズの可変MS、ガザDによるモビルアシスト。有線式アームで敵を捕縛して使えば効果的?

	武装名
[illegible]	ビーム砲
サブ射撃	有線式アーム
[illegible]	メガ粒子砲付きシールド
格闘	ビーム・サーベル
[illegible]	有線式アーム【捕縛】
モビルアシスト	ガザD

月のサムライ、見参!

Concept-X 6-1-2 ターンX

「月光蝶であるッッ!」後部のウェポンコンテナを破壊されるか、射撃武器を二つ使い切ると使用可能だ!

腕部溶解マニピュレーターを利用したシャイニングフィンガーは、もちろん健在!

背部ウェポンコンテナに収納された火器類や、全身パーツを分離させてのオールレンジ攻撃など、多様な武器を内蔵した反則気味に強力なモビルスーツ。1回の出撃で一度だけ使用することができる広域破壊兵器、「月光蝶」の存在にも注目だ!

	武装名
[illegible]	ビーム・ライフル／バズーカ／マニュピレーター
射撃チャージ	シャイニングフィンガー
[illegible]	脚部メガ粒子砲
特殊射撃	分離攻撃
[illegible]	ビーム・サーベル
格闘チャージ	月光蝶
[illegible]	ワイヤークロー
モビルアシスト	マヒロー

最強ガンダム決定戦に名乗りを上げる、新たなる刺客たち!

主役機だけがガンダムじゃない！ 劇中で活躍したライバル機、ストーリー上で重要な役割を果たした傑作機たちが、最強の座を目指して続々エントリー！ それぞれが他に類を見ない特性を持つ、強烈な個性を持つ機体ばかり！ アクの強い暴れ馬たちを乗りこなすことができるか!?

もうひとつの"ゼロ"

OZ-13MS ガンダムエピオン

エピオンは射撃武器を一切持たない、格闘戦に特化した機体だ。メイン武装ヒートロッド。近～中距離では絶大な威力を発揮する。

高機動力を誇るモビルアーマー形態。上空から襲いかかり、敵機の自由を奪え!

特殊射撃では、敵を自動追尾できる「ホーミングダッシュ」を行える。敵機と一気に間合いを詰めろ!

ウイングガンダムゼロと同じく、操縦者に「未来の可能性」を見せるゼロシステムを搭載した機体。
ヒートロッドを主体とした格闘戦を得意とし、モビルアーマー形態では機動力を活かした立体的な攻めを展開できる。

	ノーマル	MA飛行中
[illegible]	ヒートロッド	
サブ射撃	ヒートロッド(打ち上げ)	——
[illegible]	ホーミングダッシュ	——
格闘	ビームソード	翼切り抜け
[illegible]	ビームソード居合い斬り	掴み投げ
モビルアシスト	ビルゴII	

眠りから覚めたプロトタイプ

OZ-00MS トールギス

遠距離はドーバーガン、近距離はビームサーベルと、バランスのいい武装を持っているのが特徴。

アフターコロニーにおける、すべてのモビルスーツの基本となった機体。パイロットの命を考慮しない圧倒的な加速力を有し、高高度からの急降下攻撃などを得意としている。主力武器は、実弾兵器のドーバーガン。モビルアシストはエアリーズだ。

劇中でも見せた圧倒的な加速力は健在！ 特殊格闘の急降下で、敵の頭上から襲いかかれ!

モビルアシストで登場するのはOZ仕様のエアリーズ。ミサイル攻撃でトールギスを援護してくれるぞ。

	武装名
[illegible]	ドーバーガン
射撃チャージ	ドーバーガン(連射)
[illegible]	ミサイルポッド
特殊射撃	ドーバーガン(照射)
[illegible]	ビームサーベル
特殊格闘	急降下
[illegible]	エアリーズ

死神、再臨

XXXG-01D2 ガンダムデスサイズヘル

射撃武装は強力とは呼べないが、近接格闘では無二の強さを発揮する機体。俺と一緒に地獄へ行こうぜぇ!!

アクティブクローク展開時は、射撃攻撃を一定ダメージ分無効化できる。味方のサポートにも有用だぞ!

ハイパージャマーが発動すると、相手の攻撃がホーミングしなくなる！ これは強力だ!

ガンダムデスサイズをベースに、可動装甲のアクティブクローク、強化武装のツインビームサイズを追加してパワーアップを遂げたカスタム機。特殊射撃であるハイパージャマーの発動中には、敵機の攻撃のホーミングが無効になるという特殊な能力が発動する!

	アクティブクローク装着	アクティブクローク解除
[illegible]	バルカン	バスターシールド
サブ射撃	アクティブクローク	
特殊射撃	ハイパージャマー	
格闘	キック	ツインビームサイズ
[illegible]	——	ツインビームサイズ居合い斬り
モビルアシスト	ガンダムサンドロック改	

GF13-021NG ガンダムシュピーゲル

謎多きネオドイツ代表

	武装名
	メッサーグランツ
射撃チャージ	メッサーグランツ爆弾
	アイアンネット
特殊射撃	分身の術
	シュピーゲルブレード
格闘チャージ	シュトゥルム・ウント・ドランク(大型)
	シュトゥルム・ウント・ドランク
モビルアシスト	ライジングガンダム

ネオドイツのモビルファイター、シュバルツ・ブルーダーが駆るモビルファイター。まるでニンジャを思わせるような身のこなしが特徴で、ゲルマン忍術と呼ばれる多彩な技で戦場を駆け抜ける。とにかく技が多い上、どれも特徴的なものなので、使いこなすには修練が必要だぞ!

特別企画 素晴らしきゲルマン忍術の数々

既に参戦しているゴッドガンダム、マスターガンダムも過去の常識を覆すヤンチャな機体だったが……今回新登場のガンダムシュピーゲルは、それを上回る破天荒さ! 分身から当て身返し、アイアンネット、果ては大型竜巻まで、掟破りの攻撃がズラリ! ゲルマン仕込みの超絶忍法を駆使し、並み居るガンダムたちを幻惑せよ!

まさかの分身殺法!

「ふはははは! 甘い、甘いわ!」とシュバルツの声が聞こえてきそうな分身殺法。どうなってるの!?

果断の当て身返し!

相手の打撃攻撃を受け流せる「空蝉の術」。出現させた盾に格闘攻撃が当たると、自動的に反撃するぞ。

シュトゥルム・ウント・ドランクーッ!

ガンダムシュピーゲル最大の大技・その名も疾風怒とう! 特殊格闘では横方向に移動し、格闘チャージでは縦方向に移動する。

ORB-01 アカツキ

平和への遺産

シラヌイ装備時にレバー入力でサブ射撃を使うと僚機の周囲にバリアを展開。味方のピンチを救え!

バック換装することで、オールマイティな性能を持った「オオワシ」装備と、ドラグーンによるオールレンジ攻撃を使える「シラヌイ」装備をいつでも切り替え可能だ! 全身を覆う特殊装甲「ヤタノカガミ」により、敵機のビーム攻撃を反射することができるぞ。

シラヌイ装備とオオワシ装備は任意で換装可能。状況に合わせて、最適な装備を判断せよ!

	オオワシ	シラヌイ
	ビームライフル	
射撃チャージ	ビーム砲	ドラグーン一斉放出
	バルカン	ドラグーンバリア
特殊射撃	バック換装	
	ビームサーベル	ドラグーン射出
特殊格闘	ヤタノカガミ	
	ムラサメ	

ZGMF-X42S デスティニーガンダム

運命を看取るもの

サブ射撃で放つことができるビームブーメラン。遠距離ではチャージショットの威力が活きるぞ。

相手の攻撃を避けながら接近できる残像ダッシュ。間合いを一気に詰めて、強力な格闘攻撃をたたき込め!

2種類の性質の異なるチャージショットや、高威力の格闘攻撃を持つ完成度の高い機体。特殊攻撃の残像ダッシュは、相手の攻撃のホーミングを無効にしながら高速移動できるという技。距離を選ばずに戦える、強力機体候補の一角だ!

	武装名
	ビームライフル
射撃チャージ	ビーム砲
	ビームブーメラン
特殊射撃	残像ダッシュ
	ビームソード
格闘チャージ	ビーム砲【照射】
特殊格闘	パルマ フィオキーナ
モビルアシスト	レジェンドガンダム

深く知れば対戦が楽しくなる!

付録 DVD 収録コンテンツ

鉄拳組手 in 巣鴨
鉄拳王たちの腕慣らし
エキサイティングマッチ

前作『鉄拳6』で鉄拳王として鳴らした強豪プレイヤーたちが巣鴨に集結！　息もつかせぬ激闘の様子を目に焼き付けよ！

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日：2008年12月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357

記事制作:アルカディア鉄拳攻略チーム

※記事中のフレームデータは編集部調べです。

早くも稼働三カ月目を迎えようとしている『鉄拳6BR』。巷の対戦も、ますます深みとを見せてきているようだ。今回はそんな状況に合わせて、ややマニアックな攻略を中心に掲載していくぞ。

新ステージ「Anger of the Earth」戦術指南

Text:リュウケイ

鉄拳6BRでは様々なステージが追加された。その中でも、多彩な演出と「壁破壊可能&床破壊可能なステージ」という新たなコンセプトで異彩を放っているのが「Anger of the Earth」だ。このステージの特徴として、まず挙げられるのは「床破壊後は下のステージの方が広い」ということ。壁付近でバウンド→床破壊→そのまま壁コンボを決めようとしたら壁が無い……という事態がしばしば起こる。上のステージで壁際に居ても、床破壊後の下のステージで、壁際に居るとは限らないことをしっかり意識しよう。またカメラワークの関係で、落下時に1Pと2Pの位置が入れ替わってしまうこともまれに起こる。落下時はコマンド入力の方向に気をつけよう。

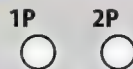
また、このステージの壁破壊は「Temple Grounds」と違い「壁破壊＝床破壊」となる。右のステージ構成図を参照し、壊せる壁がどこなのかをを把握しておこう。

このステージならではのギミック！　壁破壊可能な壁に、壁やられ・強誘発技を当てると……。

床破壊が!!　より広いステージに落下するので、カメラワークに意識しつつ空中コンボの用意だ。

上のステージでは壁際だったが、下のステージでは壁が遠い。落ち着いてコンボを決めよう。

Anger of the Earth（上階層）
ステージ構成

1P　2P

壁破壊&床破壊が起こるのは「開幕手前側の壁一辺と、その付近の日陰になっている床」（上の図の赤い部分）。日陰の部分でも左右の壁は壊れない。なお、2P開幕位置の後方に、試合開始後約10秒でできるひびは床破壊に影響しない。

海外版発売記念コラム
あのセリフを英語で言ってみよう!

今春より、ついに海外で『鉄拳6BR』が稼働を開始する。鉄拳強豪国としておなじみの韓国はもちろんのこと、海の向こうのまだ見ぬ猛者たちの活躍が期待したいところだ。

さて、今回は海外版稼働記念ということで、新キャラクターのラースのセリフが、英語版ではどのようになっているのかについて独自に調査、紹介するぞ。なお、海外版ではプレイ時の音声については国内版と同様に日本語でしゃべっており、デモシーンのみ下の字幕が英語になっている。

もちろん、アリサのセリフが変化するのも忠実に再現。例えば、「よろしくお願いします」の場合だとこうだが……。

「死んでください」の場合はこうなる。まぁセリフの内容がミもフタもないのは、国内版も海外版も同様ですが……。

ラースのセリフを英語にすると

①「少しはできそうだな。」
→"You look like you know a thing or two."
②「逃げられると思うなよ。」
→"Don't you think you can escape."
③「邪魔が入った。また後で連絡する。」
→"Something's come up. I'll contact you later."
④「負傷者が出た。手当てを頼む。」
→"We have injured. Send a medic."

②、③のように、ほぼ直訳のようなものもあれば、①のように、英語特有の言い回しを用いたものもある。④は普通に日常会話でも使えそうなので、覚えておいて損はない!?

起き上がりを制す！

ダウン状態と起き上がりを知る

『鉄拳』の伝統といえば、ダウン状態と起き上がりに"常にやられ判定がある"こと。試合の勝敗を別つ重要な局面なので、必ず読んでおくべし！

Text:ハメコ。

ダウン状態の概要

特定の攻撃を食らうとキャラが吹き飛んだり転んだりして地面に倒れる。これがダウン状態だ。ダウン状態には体勢と相手のいる方向を組み合わせた4種類。ダウン状態のキャラには常にやられ判定が存在しているが、ダウン状態の相手に当たる攻撃は限られ、そのやられ判定は体格の良いキャラほど大きくなっている。なお、ダウン状態の相手に決まった攻撃はダメージが通常よりも減少する。

受け身の取れない技や投げ、空中からのたたき付けは相手を強制的にダウン状態にできる。

仰向け相手足側ダウン

ダウン状態の中では最も多いパターン。行動の種類が多く、比較的起き攻めに対して強い。

もっとも良くお目にかかるダウン状態だけあって、起き上がりキックのスキが小さく、発生に優れたけん制キックも持っているため、相手の起き攻めに対抗しやすい。なお、その場起き途中には無敵な時間があり、ここに攻撃を受けると空中やられとなってしまうが、やられ判定は小さめだ。

■仰向け相手足側から出せる技のフレーム

出せる技	ガード時	ヒット時
中段蹴り( )※1	-12	+5
下段蹴り( )※1	-12	+5
けん制キック( )	-18	-7
中段蹴りディレイ※1	-12	+5
下段蹴りディレイ※1	-12	+5

(※1) ……カウンター時ダウンを誘発。

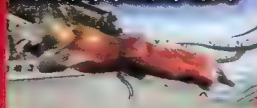
仰向け相手足側ダウン中の特殊動作

スプリングキックA

大抵のキャラはこれ。後半部分であればガードされても反撃を受けずに済む。

スプリングキックB

キングやエディなどが持つ。背向け状態となるため、ガードされると非常に危険。

スプリングクロスチョップ

マードックやポールなどが持つ。ガード時は立ち( )などから空中コンボにいける。

うつ伏せ相手足側ダウン

このダウン状態を誘発できる技自体が少ないため、このダウン状態に持ち込まれるというよりは、仰向け相手足側ダウン状態から横転、ダウン状態維持(次項参照)で自発的に移行する機会の方が多いだろう。起き上がり下段キックがヒットすれば空中コンボに移行できる、という点は魅力的だが、中段、下段とも起き上がりキック自体のスキが大きく、またその場起き上がり途中に攻撃を受けると背向け状態になってしまう欠点もある。

うつ伏せ相手足側ダウン状態の起き上がり下段キックはヒット時に特殊なダウンを奪えるため……

空中コンボに持ち込めるのが強み。その代わり、ガードされると大抵のキャラに浮かされてしまう。

■うつ伏せ相手足側から出せる技のフレーム

出せる技	ガード時	ヒット時
中段蹴り( )	-14	ダウン
下段蹴り( )	-17	ダウン
中段蹴りディレイ	-14	ダウン
下段蹴りディレイ	-14～-15	ダウン

仰向け相手頭側ダウン

特定の下段や投げを食らったり、背向け状態で浮かされた後にたたき付け誘発技をくらうとこのダウン状態となる。その場起き上がり途中が背向け状態である上、持ち込まれる頻度も低くないため、特に気を付けねばならないダウン状態と言えよう。起き上がり中段キックはノーマルヒットさせるだけでダウンを奪えるものの、スキは仰向け相手足側のものより若干大きめ。また、起き上がり下段キックはディレイの有無でその性質が大きく変わる仕組みだ。

通常の下段キックはカウンター時のみダウンを奪える仕様で、ガード時はそれなりのスキを有する。

対してディレイ下段キックは発生が遅い代わりにスキが小さく、ヒット時は相手を吹き飛ばせるのだ。

■仰向け相手頭側から出せる技のフレーム

出せる技	ガード時	ヒット時
中段蹴り( )	-14	ダウン
下段蹴り( )※1	-13	+4
中段蹴りディレイ	-15	ダウン
下段蹴りディレイ※2	-10	ダウン

※1……カウンター時ダウンを誘発。※2……技後立ち状態。

うつ伏せ相手頭側ダウン

スティーブのドラゴニックハンマー( )など、振り下ろし系攻撃のヒット後に多いダウン状態。すべてのダウン状態で最もやられ判定が大きく、このダウン状態にしかヒットしない攻撃も多数ある。その場起き途中が長い間空中判定である上、やられ判定自体も仰向け相手足側のそれと比べてかなり大きく、また起き上がりキックの発生が遅くスキも大きいため、無傷では切り抜けにくいダウン状態と言えよう。なお、このダウン状態のみその場起き途中にキックボタンを入力すると、ボタンに対応した立ち途中攻撃を素速く出すことができる。

起き上がり途中にキックボタンを入力、つまりディレイ起き上がりキックを出そうとすると……

ボタンに対応した立ち途中攻撃が発生。起き上がりキックよりも素速く攻撃できるので覚えておこう。

■うつ伏せ相手頭側から出せる技のフレーム

出せる技	ガード時	ヒット時
中段蹴り( )	-19	-10※1
下段蹴り( )	-22	-10※1

(※1) ……クリーンヒット時ダウンを誘発。

鉄拳6BR

ダウン中のやられ判定について：ダウン中のキャラは呼吸によって体が上下しており、それに合わせてやられ判定も変化する。

起き上がりキックのディレイ：上方向を入力し、キャラが起き上がりかけてからキックを押すと、普段よりも遅いタイミングで起き上がりキックを出せる。

各種起き上がり方について

前転/後転

ダウン中に⇨で前転、⇦で後転したのちに起き上がる。前、後転中は空中判定かつ無防備な状態なので、安易に使うのは危険。相手から遠い位置でダウンした際、起き攻めから逃れるために後転する、といった使い方がメインとなるぞ。

●前転/後転からの攻撃

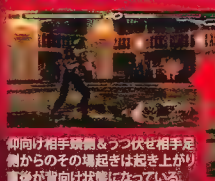
仰向け相手足側&うつ伏せ相手頭側からの前転及び後転後に起き上がりキックを出すと仰向け相手足側ダウン状態からの起き上がりキックが、仰向け相手頭側&うつ伏せ相手足側からの場合は仰向け相手頭側からの起き上がりキックが出る。

横転

ダウン中に⊗で画面奥側へ、⬇⊗で画面手前側に軸をずらしたのちに起き上がる。横転中はダウン状態なため、動作中にダウン投げなどを食らう危険はある。横転中に⬇を入れ続けると横転終了後に起き上がらず、ダウン状態を維持する。仰向けからダウンを維持した場合はうつ伏せに、うつ伏せからは仰向けになる。

横転だけでは起き上がり直後を狙われやすいので、横転〜ダウン維持と交ぜよう。

その場起き

ダウン中に⬆で移行できる最も基本的な起き上がり方。レバーを⬆に入力した場合はしゃがみながら起き上がる。動作途中に空中状態を経由するため、そこを狙われると空中コンボに持ち込まれてしまうほか、ダウン状態によっては起き上がり直後が背向け状態となっているものもある。

仰向け相手頭側&うつ伏せ相手足側からのその場起きは起き上がり直後が背向け状態になっている。

起き攻めの有効性とダウン状態別の攻め方

起き攻めに至るプロセス

打撃技を決めることで奪えるダウンは大抵の場合、横転受け身で回避されてしまう。もちろん、相手が横転受け身を取らないことを見越して起き上がりを攻める、という手管もあるが、確実に起き上がりを攻める状況を作り出したいのであれば投げ、もしくは叩き付けを誘発する技で空中コンボを締めるべし。また、自キャラが持つ"受け身を取れないダウン誘発技"もチェックしておこう。

近い間合いでダウン(特にその場起き途中が背向けとなるダウン)を奪える投げ技からは強力なセットプレイ的起き攻めも可能となる。

仰向け相手足側/うつ伏せ相手頭側への起き攻め

その場起きに対して空中ヒットを望める技を出すか、寝っぱなしを見越してダウン状態にヒットする技を出すのがオススメ。仰向け相手足側の起き蹴りはくらってもダウンせず、うつ伏せ相手頭側の起き蹴りは発生が遅いので強気に攻めたい。

うつ伏せ相手頭側ダウンには⇩⊗や⇧⊗など、スキの小さい技を重ねるのがセオリーとなる。

その場起き途中のやられが大きいため相手を拾いやすく、起き蹴りにもガードが間に合う。

仰向け相手頭側/うつ伏せ相手足側への起き攻め

これらのダウン状態はその場起き直後が背向け状態であるため、通常のダウン状態よりも発生の遅い技が確定しやすい、というのがポイント。ダウン状態にヒットする技を主軸とし、たまに背面ヒット時につながる連係技を重ねるのが有効だ。

その場起き中の相手の状態は空中〜背向け〜正面と推移。空中判定に間に合わなくても……。

背面[illegible]となるような技であればすなわち確定。"追撃しやすい"ダウン状態と言えよう。

解説コラム

結局起き上がりってどうすればいいの?

起き上がりを巡る攻防ほど、対戦においてクリティカルな局面はない。効率の良い起き上がり方を知り、"負けにくい"戦い方を身に付けよう。

こちらがダウン状態になってしまった際の状況には、大別して二つのケースがある。それは、"相手の攻撃が届かない状況"と"相手の攻撃が届く状況"だ。前者の場合は厳しい起き攻めを受ける可能性が低いため、最速でその場起きするか、後転で距離を離したのちに起き上がるのが簡単かつ安全である。一方、後者のケースで安易に起き上がり行動を取ると上記のような起き攻めを受けたり、起き上がり直後に相手から二択を受ける危険性がある。さて、それではどう起き上がれば効率が良いのか？ ……答えはズバリ！"起き上がらない"である。起き上がり方の正答が"起き上がらない"とは何とも皮肉なものだが、右記写真でその理由と有効性を解説しているので参考にしてほしい。

ダウン状態に攻撃を受けてもダメージは少なくて済み、すぐに各種受け身動作に移行できるため……。

横転／後転受け身を取れば、硬直差の関係上一方的な攻めを受けにくい。つまり、安全に起き上がれる。

基本は寝っぱ&横転 1発食らったら受け身!

寝っぱなしで待つときは、相手の動きに注目。ダウン状態に当たらない技を空振りしてくれたら……。

すぐさま起き上がりキックで反撃を狙え！ダウン状態によっては空中コンボにもいけるので見逃さずに。

相手が技を空振りしたら 起き上がりキックで反撃!

鉄拳6BR 仰向け相手足側ダウン補足：ここからの前転／後転からのみ、⊗でクロスチョップを出せる。後転からのそれはガード時若干不利に、前転からは若干有利となるぞ。
うつ伏せ相手頭側ダウンからの起き上がり方：相手が技を空振りしたときは、その場起き上がりから立ち途中のキック技が素速く出せることを利用して反撃したい。

気になるあの技の対策法を伝授！

強力技クラッシュ講座

キャラクター数の多い本作でキモとなってくるのは、やはりキャラ対策。強敵の技の性能を知り、対策を立てるのが上達への近道だ。

Text:KEN（①～③）、リュウケイ（④、⑤）

クラッシュ！ その①

輪廻（⇧●）

使用者：デビルジン

安定選択肢と思っていた中段技をもぐられて大ダメージ！なんて経験をした人も多いのでは？

基本性能を知る

驚異的な潜り性能とジャンプステータスを併せ持つデビルジンの浮かせ技、輪廻（⇧●）。レバーを入れ続けることで飛空に移行し、さまざまな派生技を出すことができる。ヒット時は阿摩羅（飛空中に●）でバウンドを誘発し、空中コンボでまとまった体力を奪えるため、暴れの選択肢としてよく使われる。

飛空に移行しなかった場合はそのまま着地するが、着地直後は姿勢が非常に低いため、最速で出した上段技や、判定の高い中段技は空振りしてしまうケースが多い。高空に長時間とどまり判定の低い技をかわす涅槃寂静（飛空中に●）を交ぜられると反撃が困難となる。

一応、飛空からの派生技はすべて横移動でかわすことが可能だが、確実にリスクを与えるためにも、下記の表を参考に反撃を決めよう。ここに記載してある技は、デビルジンが飛空からの全派生、飛空から派生を出さずに着地、飛空移行無しのどの行動を取っても確定するぞ。

対処の指針

表中の技は派生の有無に関係無く確定するが、レオなど一部のキャラは状況によってはリターンが低くなってしまう。そこでおすすめしたいのが大ジャンプ●。飛空移行時はコンボで大ダメージを与えられる。とっさに出しやすいのも高ポイントだ。

飛空に移行しなかった場合は空振りして閃光烈拳（●●●●）程度の反撃をくらうが、デビルジン側も飛空移行しなければリターンが低いため、ほぼ毎回飛空移行してくるものと考えて差し支えない。

また、飛空からの派生技はどれもダメージが高く、中でも発生の早い臨死（飛空中に●）はカウンター時に追撃を受けるため、反応が遅れた場合は無理をせず横移動することを優先しよう。

全キャラで高リターンが望める大ジャンプ●。本人使いにとってはかなりありがたい存在かも？

有効技一覧

キャラクター名	有効技
ラース	ショックウェイブ（横移動中に●）（※1）
アリサ	インバウンドキック（↙●●）（※2）
レオ	跳山瀑布2発止め（⇨➡●●）（※3）
ザフィーナ	↙●（※2）
ミゲル	スタッカートダンク（↙●）（※2）
ボブ	フライングジャンボン（⇧ or ↙●）（※2）
ジン	前蹴り上げ（↙●）（※2）
カズヤ	左踵落とし（⇨➡●）
アスカ	天空（↙●）（※2）
リリ	バックフリップ（↖●）
ファラン	レフトプラズマブレード（↖●）（※2）
シャオユウ	弧月閃（↙●）（※2）
エディ／クリスティ	ルピエルナ（立ち途中に●）
フェン	右脚爪蹴破1発止め（⇨●）（※4）
レイ	↙●（※2）
リー	インバーテッドアクセル1発止め（ミストステップ中に●）
ポール	↙●（※2）
ロウ	↙●（※2）
スティーブ	ドラゴニックハンマー（⇨➡●）
マードック	ニースリング（↙●）（※4）
キング	ジャンピングニーリフト（↙●）
アーマーキング	↙●
ジュリア	双起脚（↙●●）（※2）（※5）
ガンリュウ	押忍プレス～しゃがみ帰着（↙●⬇）（※2）（※6）
ニーナ	鯤斬り（⇩↘⇨●）
アンナ	コウトリーレインボー（⇨➡●●●）
ヨシミツ	外法閃（⇨☆⇩↘●）
ブライアン	チョッピングエルボー（⇦●）
ジャック6	スレッジハマー（⇨➡●）
クマ＆パンダ	ビックベアアタック（↙●）（※2）
ロジャーJr.	ライジングトゥーキック（↙●）（※2）
ワン	猿手脚（↙●）（※2）
ブルース	ニーランチャー（⇦⇨●）
ペク	左踵落とし（⇨➡●）
レイヴン	フライングコープス（⇨➡●）（※4）
ドラグノフ	ブーストエルボー（⇩↘⇨●）（※7）
デビルジン	ヘブンズドア（⇨☆⇩↘●⬇）
ヘイハチ	左踵落とし（⇨➡●）

（※1）……涅槃寂静以外の選択肢には、リターンの大きいストームヒール（↙●）が有効。
（※2）……少しダッシュする必要あり。
（※3）……飛空移行を読んだ場合は、大ジャンプ●のほうが有効。
（※4）……少し待ってから出す必要あり。
（※5）……2発目にディレイ。
（※6）……相手が涅槃寂静を出した場合、両者の攻撃が空振りし、こちらの背後投げが確定する。
（※7）……相手が臨死を出した場合、両者の攻撃が空振り、こちらの振り向きローキック（背向け中に⇩●）が確定する。

注意点・補足

ラースはストームヒール（↙●）が涅槃寂静以外に確定する。リターンも最大級なので狙って損はない。

ガンリュウの押忍プレス～しゃがみ帰着（↙●⬇）は涅槃寂静には当たらず、お互い背向けとなるが、振り向き投げ（相手に背を向けて●または●）が背後投げとして確定する。

ドラグノフのブーストエルボー（⇩↘⇨●）は臨死には当たらず、お互い背向けとなるが、振り向きローキック（相手に背を向けて⇩●）が確定する。

デビルジンは、雷神拳（⇨☆⇩↘●）を使えば地上ヒット時のダメージは落ちるものの、空中ヒット時にコンボ移行可能となる。

お互いの技が空振った上で反撃が確定する珍しいケース。展開が目まぐるしいが落ち着いて決めよう。

鉄拳6BR 輪廻対策補足：ラース、レオ、デビルジン以外のキャラは、表中の反撃技を空中ヒットさせた後にコンボに移行することが可能。ジュリアは「飛空移行が確認できたら双起脚2発目を出さない」でもOK。

クラッシュ! その②

竜車蹴り(⇦◎)

使用者:アスカ

こちらの反撃ミスにつけ込む鬼殺し派生。ガード確認してから出せる上、当たるととても痛い……。

ヘイハチの金剛槍掌(⇩⇦⇨◎)も刈り足に派生されるともぐられる。ダメージは低いのが救いか。

基本性能を知る

高い潜り性能、ジャンプステータス、強力な派生技がある点でデビルジンの輪廻と似ている竜車蹴り(⇦◎)。輪廻と違い、ガード時の距離が非常に遠いため、暴れはもちろん、置き技としても多用される。

しゃがみステータスのある派生技、竜車蹴り刈り足(⇦◎◎◎)はキングのジェイルキック(⇨➡◎)のような判定の高い技なら中段ですらもぐり、先端ガード時は生半可なリーチの技はほとんど届かない上、派生の竜車蹴り鬼殺し(⇦◎◎◎)で浮かされる危険があるため、確定反撃を入れるのをためらってしまいがち。空中コンボを含めたダメージがアスカの技の中では最大級ということも手伝って、世のアスカ使いの大半が竜車蹴りをブンブンと振り回し、メインのダメージソースとしている。

よく使われる場面として覚えておきたいのは「⇧◎などの小技がガードされた後」や「置き技として出した昇打(⇧◎)などが空振りした後」など、ついつい手を出したくなるような状況下。水鏡(相手の攻撃に合わせて⇦◎ or ⇦◎)と使用目的は変わらないが、壁の有無に関係無く高リターンが望めるため、これらの状況では特に気を付けよう。使用ポイントが分かっていれば、引っかかることを減らせる。また、心の準備ができているか否かで、ガードした際の確定反撃の成功率は大きく変わってくるということもある。

対処の指針

下記の表から例を挙げると、アーマーキングは確定のタロスカッターではリターンが低いが、ショルダーインパクト(⇨◎)では先端ガード時に届かず、ストマックシェイカー(⇨➡◎)は刈り足派生にもぐられ、ブラックスマッシュ(⇨☆⇩⇦◎)は両派生にもぐられてしまう。リターンを追求すると読み合いになってしまうが、体力に余裕があれば、派生なしには確定し、鬼殺し派生にカウンターを取れるストマックシェイカーを選択するのも悪くはない。キングも同様で、刈り足派生には負けるものの、カウンターでくらうことの無いジェイルキック(⇨➡◎)や、近距離ガード時に確定し、空振りしてもリスクの少ないフライングニールキック(⇦◎)を狙うのもアリだ。

時にはリターンを求めるのもアリ。距離確認ができれば悩むことも減るが、難度は高く茨の道。

有効技一覧

キャラクター名	有効技
ラース	エルボーコロナ(⇨➡◎)
アリサ	ワームアタック(⇨➡◎)
レオ	上歩擤拳(⇨➡◎)
ザフィーナ	ミドガルズオルム(⇦◎)
ミゲル	ブロックバースト(⇩◎)
ボブ	スパイラルロッキー(⇨☆⇩⇦◎)
ジン	右中段前蹴り(⇨◎)
カズヤ	鬼蹴り(⇨◎)
アスカ	纏い柊(⇨➡◎)
リリ	ベリエアタッケ(⇨◎)
ファラン	ステップインサイドキック(⇨【◎☆◎】)
シャオユウ	里合腿(⇨➡◎)
エディ/クリスティ	ルピエルナ(⇩⇨◎)
フェン	龍歩昇雲(⇨◎◎)
レイ	昇流脚(⇨➡◎)
リー	インパルスショット(⇨➡◎)
ポール	万聖龍砲拳(⇨➡◎ヒット時◎)
ロウ	ドラゴンキャノン(⇨➡◎)
スティーブ	ドラゴニックハンマー(⇨➡◎)
マードック	ダブルナックルハンマー1発止め(⇦◎)
キング	アリキック1発止め(⇩◎)
アーマーキング	タロスカッター(⇩◎)
ジュリア	驚天衝腿(⇨➡◎)
ガンリュウ	達磨落とし(⇨◎)
ニーナ	ファールキック(⇨➡◎)
アンナ	コウトリーレインボー1発止め(⇨➡◎)
ヨシミツ	外法閃(⇨☆⇩⇦◎)
ブライアン	レクイエム(⇩⇦⇨◎)
ジャック6	シザースメガトン1発止め(⇨➡◎◎)
クマ&パンダ	ベアラリアット(⇧◎)
ロジャーJr.	ダイナミックスマッシュ(⇨➡◎)
ワン	双把(⇨◎)
ブルース	ダッキングエルボー(⇨☆⇩⇦◎)
ペク	ウイングブレード(⇨☆⇩⇦◎)
レイヴン	フライングコープス(⇨➡◎)
ドラグノフ	ロシアンフック・アサルト(⇨⇨⇨◎)
デビルジン	胴抜き(⇨➡◎)
ヘイハチ	鬼神拳(⇨➡◎)

注意点・補足

ザフィーナはダッシュからのハルファス(⇦◎◎◎)も難しいが確定。

ボブはアバスナイプ(⇧◎)も確定だが、竜車蹴りをスカしたときは届かないので注意。

レオの跳山瀑布(⇨➡◎◎)、アスカの鬼殺し(⇨◎)、ブライアンのキックオフ(⇩⇦⇦◎)、クマ&パンダの熊武爪(⇦◎◎)は先端ガード時に届かない。

ヨシミツは吹雪(⇨➡◎)も確定。先端ガード時は少し引っ張ってから出そう。

ワンは崩拳(⇩⇦⇨◎)も確定。ダウンを奪えるので入力に自信があればこちらで。

ドラグノフはスレイライド(⇩⇦⇨◎)も確定。ステップインダブルシェーブ(⇨◎◎◎)は簡単だが、先端ガード時に届かない。

レバーの入力が1回違うだけなのに刈り足にもぐられるロシアンフック(⇨➡◎)。ああ、偉大なりアサルト!

竜車蹴り対策補足:アンナのコウトリーレインボーは伸ばし具合が非常に難しいので、届くかどうか不安なら3発目まで出し切ってしまおう。リターンは落ちるが失敗時のリスクは減らすことができるぞ。キングのアリキックはヒット時13フレーム不利だが、距離が遠いため確定反撃は受けない。(SPECIAL THANKS:マイミクのみんな&ちゃば)

クラッシュ！ その③

トリガードスクリュー（⇘ or ⇧ or ⇙◎）

使用者：ラース

基本性能と対処法

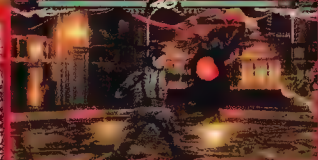
先に紹介した輪廻や竜車蹴りと同じく、潜り性能が高く、ジャンプステータスを持つラースの主要な暴れ技、トリガードスクリュー。派生こそ無いが、技後の姿勢の低さと軸ずれ、展開の速さが災いして、稼働から間もなくして確定反撃を入れにくい技の代名詞的存在となった。

ガード後の状況は、こちらのガード硬直が解けた後、ラース側は13フレーム目まで空中判定、21フレーム目までが立ち硬直となっているのだが、判定の高い技や、自分の左側に判定の薄い技は極端に当たりにくくなっていることに注意してほしい。

以下の表では「フレーム的には間に合っているものの、その場から最速で出すと空振りする可能性の高い技」をまとめてある。これらの技は使用を避けるか、若干前進してから出すなど工夫して確定反撃を決めよう。

何より大事なのは「慌てない」心構えだ。

自信満々で出した反撃がスカって切ない思いをすることはままある。転んでも泣かないこと！

最速で出せば上段技でもヒットして空中コンボに移行できるが、これはこれで難しい……。

注意！ 反撃に使用できない技リスト

キャラクター名	技名（コマンド）
ボブ	ラングワッシャー（⇨☆⇩⇧◎）
ザリ	オルレアンソード（⇧◎）
ファラン	⇧◎
リー	⇧◎
ポール	⇧◎、⇩◎
ヨシミツ	重ね脇差（⇧◎◎）
ブライアン	ジェットアッパー（⇨⇧◎）
ペク	⇧◎
ドラグノフ	サイドロックアッパー（⇧◎）
ブルース	ティー・ソーク・ラン（⇧◎）、⇩◎

●この表に記載されている技は、ガード後にその場から反撃に用いようとすると空振りすることがあるので、注意しよう。

注意点・補足

反撃を決める際の指針としては「発生13フレーム以内の技を最速で当てて空中コンボに持ち込む」、「多少遅れても確実にヒットする技を出す」のどちらかとなるのだが、安定を求めるなら断然後者をおすすめする。

また、スティーブのスカイハイ（⇩◎）などは確定反撃として機能するが、スカし確定に使うと当たらないことがあるので注意！

クラッシュ！ その④

タックル（3歩以上走って接触）

使用者：全キャラ共通

注意点・補足

タックルとは、立ち、しゃがみを問わず決めることができる移動投げ。タックルが決まると、相手を押し倒してマウントポジションに移行する。全キャラが持つ3歩以上走ってからのものと、固有技である「アルティメットタックル」の2種類存在するので頭に入れておこう。しっかり仕組みを理解すれば恐い攻撃ではないぞ。

タックルの仕組みを知る

タックルは通常の投げ技と同様、投げ抜けが存在する。つかまれた瞬間に◎を入力すれば、タックルを切ることが可能だ。また、押し倒される直前に◎を入力することで、タックルを返して逆にマウントポジション（以下マウント）に移行可能。投げ抜けに失敗した場合は、マウントからの左右のパンチによる二択を受けてしまうが、これは1発目と4発目に、相手のが入力するパンチと逆のパンチボタンを押すことで抜けられる（背面からのマウントの場合は相手と同じボタン）。また、デビルジンやポールなどのキャラは腕ひしぎ、キングとニーナはそれに加え膝十字にも派生可能。前者は◎◎◎◎～、後者は◎◎◎◎～で抜けることができる。

仕掛けられた瞬間に◎を連打し続ければ、タックル切りとマウント返しの両方入力できるのでオススメ

腕か膝かの関節技の二択に対しては、◎を連打することで両方に対応可能だが、パンチは抜けられない。

マウント状態での攻防

今作ではタックルを切られた場合、仕掛けた側は背向け状態になる。振り向き攻撃などに注意しよう。また、各キャラのマウントからの固有技にも注意。ヨシミツはマウントをとった場合、抜けられない攻撃を繰り出す。また、マードックとドラグノフは独自の派生を持っており、◎、◎、◎の三択が可能。

ポール、ドラグノフ、マードックは正面からマウントを決められた場合、◎で繰り出されるマウントパンチに対し、◎◎◎～というコマンドで相手の腕を取って腕ひしぎで反撃することができる。ちなみに、ニーナ、キング、マードック、ドラグノフ、ポールは、腕ひしぎと膝十字の抜けコマンドをタイミングよく押すことで関節技を返すことができるぞ。

ポール、マードック、ドラグノフはマウントをとられても、◎◎◎～と入力することで……。

相手が出す腕、膝を取る関節技と、◎によるパンチに対し反撃可能。◎は抜けられないので注意。

鉄拳6BR タックルとアルティメットタックルの違い：アルティメットタックルは普通のタックルよりもタックル切りの投げ抜け入力可能時間が長く、抜けられた場合の不利フレームも若干長い。

クラッシュ! その⑤

スライディング（しゃがみ状態で⇧⇩⬆●●）

使用者：ロウ、リー（※）

基本性能を知る

高速で足元を刈り取るスライディングは、非常に厄介。中間距離からの奇襲や、スライディングステップを見せてからの二択など用途は多彩だ。さらにガードしても空中判定なので浮かし技は入らない。ロウやリーと闘う上で、スライディングの対処は非常に重要と言えるだろう。

スピードが速く、見切りにくいスライディング。くらった後は起き上がり下段蹴りまで確定してしまう。

対処の方針

スライディングは時計回り方向に弱め。起き攻めのスライディングは時計回り横転で回避できることが多い。また、スライディングステップ（しゃがみ状態で⇧⇩⬆）を見せてからの二択は⇩●●などの暴れが有効。相手はしゃがんでいるのでヒットしやすい。ガードした場合は下の表の反撃を決めよう。

軸ずれガード時は、自キャラをすり抜けて反撃が非常に入らないことも。注意しておこう。

スライディングへの反撃コンボ例

キャラクター名	オススメコンボ
ラース	・立ち途中に●→ウィーピングビード（⇧●●）→ボルトライナー（⇨⇦●●）～バウンド→前ダッシュ～アラートL（⇨➡⇧●）→ビードショット（⇧●➡）～SE→ライトニングスラスト（SE中に●）
アリサ	・スピアフィッシング2発止め（立ち途中に●●）→立ち●→ダブルスレッディング（⇦●●）～バウンド→トリプルセッション（⇨●●●）
レオ	・立ち途中に●→金鶏独立～進歩（⇨●⬆）→穿冲拳1発止め（⇩●）→二郎担山（⇦●●）～バウンド→前ダッシュ～金剛華山托天掌（⇨➡⇧●●⇩⇧⇨●）
ザフィーナ	・アルラウネ（立ち途中に●●）→ナベリウス（⇧●●） ・横移動（⇧☆）～⇩●→⇧●→ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ（⇩●●）→バルカ（モードスケアクロウ中に●）～バウンド→前ダッシュ～ナベリウス（⇨➡⇧●●）
ミゲル	・（一瞬待って）ディストーションスラッシュ2発止め（立ち途中に●●）→チョーキング～SS（⇧●➡）→ダウンストローク（SS中に●）～バウンド→前ダッシュ～ライトサンディング＆バンキング（⇨➡⇩●●） ・横移動（⇧☆）～チョーキング～SS（⇧●➡）→ピックアッパー（SS中に⇧●）→カッティング～SS（⇧●●➡）→ダウンストローク（SS中に●）～バウンド→前ダッシュ～ライトサンディング＆バンキング（⇨➡⇩●●）
ボブ	・スピナッチハンマー（立ち途中に●●）～バウンド→ジャンピングビーンズ（⇨➡●）→コンビネーションプル（⇩●●）→スリースターコンボ1発止め（⇨●）
ジン	・前ダッシュ～蚩魔剥（⇨➡⇦●●）→直突き～縦蹴り（●【●●】）～バウンド→前ダッシュ～転掌絶刀（⇨➡⇧●●●）
カズヤ	・立ち途中に●→獅子斬り包丁（⇧●）～バウンド→前ダッシュ～魔神連靂殴打（⇨➡⇨●●●） ・前ダッシュ～最速風神拳（⇨➡☆⇩⇧●）→胸尖脚（⇧●）→六腑凶靂拳（⇧●●）～バウンド→前ダッシュ～真乱烈洸2発止め（⇨➡☆●●）→鬼蹴り（⇨●）
アスカ	・立ち途中に●→前ダッシュ～白鷺遊舞2発止め（⇨➡●）→芭蕉颪（●●●）～バウンド→前ダッシュ～紫到腿（⇨➡⬇☆●●）
リリ	・ライジングダクト（立ち途中に●）→デフューションハンド（⇨●）→⇨入れワンツー（⇨●●）→キティシザース（⇨●）～バウンド→バックフリップ・スピニングエッジ（⇧●●●）
ファラン	・カットロー～ライトフラミンゴ（⇨●➡）→レフトバックブロー（右足上げ中に●）→フラッシングトライデント2発止め（⇩●）→オーバーヘッドストライク（⇧●） ・構えチェンジ（●）→ボルカノン～ライトフラミンゴ（●●）→ライトジャブ（右足上げ中に●）→ハンティングヒール（⇨➡●）～バウンド→回転踵落とし（⇨➡●）
シャオユウ	・灘肩（強）（立ち途中に●ホールド）→背向け中に●→背身掌2発止め（背向け中に●●）→白連戟放1発止め（⇨➡●）～バウンド→加横架推掌（⇨➡●●）
エディ／クリスティ	・ルビエルナ（立ち途中に●）→ベンリン～ヘランハゴ2発目ディレイ（⇦●●）→レヴァンタ～アウ・バチュウド～逆立ち～座り（座り中に●●⇨☆）～バウンド→レヴァンタ～アウ・バチュウド～逆立ち（座り中に●●⇨）→ヒラターニョ（逆立ち中に⇩●⬇）
フェン	・落麟把（しゃがんだ状態で⇧●）→登脚（立ち途中に●）→鬼弾激掌（⇩●●） ・立ち状態移行～両断把（⇨➡☆【●●】）～バウンド→龍歩昇雲（⇨●●）→鬼弾激掌（⇩●●）
レイ	・千鳥旋転花（しゃがんだ状態で⇧●●●）→妃睡絞竜掌（妃睡鳥中に●）～バウンド→昇流連脚（⇨➡●●）
リー	・立ち途中に●→ビューティフルスパンク（⇨●●）～バウンド→前ダッシュ～リアクロスパンチ～ミストステップ（⇨➡⇦●⇨☆）→マーキュリードライブ（⇧●●●） ・横移動（⇧☆）→ストマックポリッシュ（⇩●）→リアクロスパンチ～ミストステップ（⇦●⇨☆）→リアクロスパンチ～ミストステップ（⇦●⇨☆）→ワンツーパンチ～ミストステップ（●●⇨☆）→ビューティフルスパンク（⇨●●）～バウンド→前ダッシュ～シルバーヒール（⇨➡⇨●）→シルバーロー（⇩●）
ポール	・竜王霹靂掌（⇩● ヒット時● ヒット時●） ・横移動～押破（⇧☆⇧●）→●→ダブルストライク（⇦●●）～バウンド→前ダッシュ～竜王霹靂掌（⇨➡⇩● ヒット時● ヒット時●）
ロウ	・立ち途中に●→⇨●→ドラゴンラッシュ1発止め（⇦●）→⇨●→ドラゴンラッシュ1発止め（⇦●●）～バウンド→ドラゴンストライクコンボ（⇨➡●●●）
スティーブ	・ドラゴニックハンマー（⇨➡●）～バウンド→ダックインレフトフック（⇨●●）→ダックインレフトフック～フリッカー構え（⇨●●⬅）→スピットファイアコンビネーション1発止め～ターンパンチ（フリッカー構え中に●⬅●●） ・横移動（⇧☆）～ダックインレフトフック～フリッカー構え（⇨●●⬅）→スピットファイアコンビネーション1発止め（フリッカーの構え中●）→ダックインレフトフック～フリッカー構え（⇨●●⬅）→ダッキングキャンセル（⇨●☆）～イーグルクロウ（立ち途中に●●）～バウンド→前ダッシュ～ソニックファング（⇨➡⇧●）

キャラクター名	オススメコンボ
マードック	・クレイグホーン（しゃがんだ状態で●）→コンプレッサー（⇧●●）～バウンド→アンガーラッシュ・クラウチング（⇨●●●●）～キャンセル（●）→モビーディックタイプ（⇨➡●）
キング	・横移動（⇧☆）→シューティングキックコンビネーション2発止め（⇧●●）→立ち●→ランニングジャガーボム（⇨⇨⇨●） ・横移動（⇧☆）→トゥキック（⇨●）→シューティングキックコンビネーション2発止め（⇧●●）→スプリントフック～ニールキック（⇦●●）
アーマーキング	・立ち途中に●→ハンマーエッジ（⇩●）～バウンド→前ダッシュ～レバークラック（⇨➡⇧●）→マッスルドライバー（⇨⇦⇧⇩⇧⇨●）
ジュリア	・前ダッシュ～飛身連脚（⇨➡⇧●）→疾歩掌拳～転身歩～猛虎劈打（⇩⬆●●●）～バウンド→疾歩掌拳～転身歩（⇩⬆●●）→虎身肘（⇨➡●）→虎身連攻（⇨➡●●） ・虎身肘（⇨➡●）→疾歩掌拳～転身歩～掃打（⇩⬆●●●）→疾歩掌拳～転身歩～猛虎劈打（⇩⬆●●●）～バウンド→疾歩掌拳～転身歩（⇩⬆●●）→泰山双把（⇩●）
ガンリュウ	・立ち途中に●→障幕破り2発止め（⇦●●）→もろ手振り～もろ手ハンマー（立ち途中に●●）～バウンド→前ダッシュ～メガトン突っ張り（⇨➡⇦⇧⇩⬆●） ・横移動～電車道コンボ（⇧☆⇧●●●）→閻魔張り手（●●●）～バウンド→前ダッシュ～メガトン突っ張り（⇨➡⇦⇧⇩⬆●）
ニーナ	・前ダッシュ～カタパルトキック（⇨➡⇩●）→⇧●→クリークアタックコンボ2発止め（⇧●●）→前ダッシュ～アイボリーカッター（⇨➡●）～バウンド→前ダッシュ～フラッピングバタフライ1発止め（⇨➡⇩⇧☆●）→ファールキック（⇨➡●）
アンナ	・リフトショット（立ち途中に●）→ライトローキック＆バックスピンチョップ（⇩●●）→アイシクルエッジ（⇩●）～バウンド→前ダッシュ（⇨➡）～⇧●→コウトリーレインボー（⇨➡●●●）
ヨシミツ	・鬼薊3発止め（立ち途中に●●●） ・横移動～柄当身（⇧☆⇧●）→立ち●→前ダッシュ～立ち●（⇨➡●）→峰打ち殺し（⇨●）～バウンド→逢魔外法閃（⇦●●）
ブライアン	・立ち途中に●→ストマックブロー（⇨●）→⇨入れ●→チョッピングエルボー（⇦●）～バウンド→スナイパーソバット（⇩●）→クイックロースクリュー（⇩●●）
ジャック6	・立ち途中に●→スレッジハマー（⇨➡●）～バウンド→前ダッシュ～⇨入れ●（⇨➡●）→マッドドーザー（⇦●●●）
クマ＆パンダ	・ベアラッシュ2発止め（しゃがんだ状態で●●）→前ダッシュ～熊武爪（⇨➡⇧●●） ・横移動（⇧☆）～ハニートラップ（⇦●●）～バウンド→前ダッシュ～ハウリングベアー（⇨➡⇦●●●）
ロジャーJr.	・ブーメランナックル1発止め（立ち途中に●）→エアーズロック（⇨●●●）～バウンド→アニマルアッパーカット（⇨☆⇩⇧●）
ワン	・右掌底打（しゃがんだ状態で⇨●）→鉄釵井鷹脚（⇩●●） ・横移動～前入れ●（⇧☆⇨●）→立ち●→打突連拳（⇦●●）→鳥牛擺頭（●）～バウンド→無影拳（⇩⇧●●）
ブルース	・ショートボディシェイカー（立ち途中に●）→ストレート・ハイキック～バサートスタンス（●●）→バサートハンマースタンプ（バサートスタンス中に⇨●）～バウンド→前ダッシュ～ショットシェル～ダッキング（⇨➡●●➡）→ダッキングアッパー（ダッキング中に●）→ショットシェル～ダッキング（●●➡）→ダッキングエルボー（ダッキング中に●）
ベク	・クラッティングコンビネーション（立ち途中に●●）～バウンド→サンドストーム～フラミンゴムーブ（⇧●●➡）→ワンツーパンチ～フラミンゴムーブ（●●●➡）→サンドストームフラミンゴムーブ（⇧●●➡）→スカルクラッシュ（●●） ・横移動（⇧☆）～10連コンボ2発止め～フラミンゴムーブ（●●●➡）→ワンツーパンチ～フラミンゴムーブ（●●●➡）→ワンツーパンチ～フラミンゴムーブ（●●●➡）→ヒールハンター（フラミンゴ中に⇨●）～バウンド→サンドストーム～フラミンゴムーブ（⇧●●➡）→スカルクラッシュ（●●）
レイヴン	・アイアンフレイル（⇨➡●）→アサシンスティングコンボ（⇧●●）→立ち●→タルタロス（⇨●●）
ドラグノフ	・立ち途中に●→セパレーター（⇩●●●） ・横移動（⇧☆）～ディスコネクター2発止め（●●）→立ち●→ロシアンフックラッシュ（●●●）～バウンド→前ダッシュ～スティレット（⇨➡⇩●●）
デビルジン	・前ダッシュ～最速風神拳（⇨➡☆⇩⇧●）→立ち●→立ち●→前ダッシュ～鬼八門（⇨➡⇧●●）～バウンド→前ダッシュ～ヘブンズドア（⇨➡☆⇩⇧●⬅） ・踵落とし1発止め（立ち途中に●）→荒魂撃ち（⇧●）～バウンド→馬頭螺旋2発止め～前ダッシュ（⇨➡●●⇨⇨）→踵切り（⇧●●）
ヘイハチ	・立ち途中に●→無双鉄槌（⇧●●）～バウンド→前ダッシュ～奈落払い2発止め～雷神拳（⇨➡☆⇩⬆●●●）

※この表中のコンボは、全キャラクター共通で備えているスライディング（3歩以上走って●）に対する反撃としても用いることも可能。

鉄拳6BR スライディング対策補足：上の表では、キャラクターによってはコンボが二つ記載してある場合があるが、これは難度と威力が高いものと、簡単なものを併記している。状況に応じて使い分けよう。また、走り中●で出せるスライディングに反撃を決める場合、相手キャラの体格に注意。体が小さいキャラには、上記のコンボが入らない、あるいは安定しない場合もある。

注目キャラクター特集①

対戦攻略

巌竜（ガンリュウ）

相撲の決まり手は四十八手。攻め手、決まり手のバリエーションを増やして、攻撃力を底上げしていこう。目指すは変幻自在、玄人好みの「技のデパート」だ！　ごっつぁん！

Text:タケヤマ

ピンポイント技解説

カチワリ頭蓋（⇦◎◎）

発生が10フレームと早く、確定反撃を決めるときに重宝するカチワリ頭蓋。ヒット後は、長めの前ダッシュからちゃんこスピン（↙◎）とけたぐり（↖◎）で二択を迫っていこう。ちゃんこスピンは後転起き上がりに対して確定するので、横転受け身～立ちガード か、寝っぱなしでしか回避されない。

カチワリ頭蓋で反撃したい技ピックアップ	
ラース	スクエアアッパー（◎）
アリサ	デイジーチェーン（⇧◎◎）
ミゲル	チョーキングピックアップ（↖◎◎）
ボブ	ラーナフリップ2発止め（⇧◎）
ジン	最速左突き上げ（⇨☆⇩↘◎）
シャオユウ	跳弓脚（背向け中に⇨◎◎）
ロウ	サマーソルトキック（⇧◎）
ニーナ	鰓斬り（⇩↘⇨◎）
アンナ	ステップインアッパー（↖◎）
三島家（※1）	風神拳（⇨☆⇩↘◎）

ヒルジン、ヘイハチ

大砲ストライク（⇨⇨⇨◎◎）

大砲ストライクは発生が遅いため気軽に出せる技ではないが、ガードさせたあとはこちら側が大幅有利な状況となる。鉄砲乱打（↖◎◎◎）やちゃんこスピン（↙◎）を連係させれば打撃技で割り込まれることが無く、横移動で避けられることも無い。ローリスクな中・下段攻撃の二択を迫るチャンスだ。

壁受け身に重ねて出すなどして、発生の遅さをカバーしていこう。壁際ではその後、強力な二択を迫ることができる。

注目技ピックアップ
ぶちかまし（⇨◎）を狙え！

ガンリュウは立ち回りでの「リーチ不足」に悩まされることが多い。そこで使っていきたいのが、リーチが非常に長いぶちかまし（⇨◎）。ガード時のスキはあるが、相手との距離が離れるため反撃は受けづらい。壁やられ・強を誘発できる壁際では、相手と離れた位置からでもどんどん狙っていこう。

横移動で避けられやすいのが弱点。ガンリュウは横に強い技を多く持つので、それらで横移動を抑制しておこう。

注目コンボ紹介
壁コンボを極める！

★バウンド誘発後の運び	備考
①バウンド→歌舞伎張り手～相撲ラッシュ3発目（⇩◎◎◎）	軸ずれ注意
②バウンド→前ダッシュ～鉄砲乱打2発止め（↖◎◎）	刻み回数に注意
★壁に運んだ後のコンボ	備考
③壁やられ・中→陣幕破り2発止め（↙◎◎◎）→立ち途中に◎	威力中
④壁やられ・中→歌舞伎張り手～相撲ラッシュ3発目（⇩◎◎◎）→立ち途中に◎	威力やや大
⑤壁やられ・中→電車道（↘◎◎）→太鼓判乱れ打ち（⇦［◎◎◎］）	威力大
★壁やられ・強からのコンボ	備考
⑥閻魔張り手（◎◎◎◎）→鉄砲乱打（↖◎◎◎）	威力特大

コンボ解説

①はバウンドまでの刻み数が多過ぎる場合や、軸がずれたときに決まりづらいので注意。②は、運び目的のコンボとしては最も優秀。バウンドまでの刻み数が少ない場合は、鉄砲乱打を3発目まで出し切ってもOK。

④は、①で壁まで運んだときに決められる簡単な壁コンボ。壁までの距離が不安なときは、この壁コンボを狙うと失敗しづらいだろう。⑤は、最もダメージの高い壁コンボ。鉄砲乱打2発止めで相手を運んだときなど、壁やられの高さに余裕があるときに狙おう。

⑥は、基本にして高威力な壁コンボ。鉄砲乱打で壁やられ・強を誘発したあとに決めた場合は、相手体力の55%を奪う。

注目ポイント解説
雷張り手（↖◎）による起き攻め

ガンリュウはちゃんこスピンや極悪張り手（横移動中◎）ヒット後など「あおむけ相手頭側」から追撃を決める機会が多い。ここではヒッププレス（↙◎）で追撃してもいいが、雷張り手での追撃も効果的。起き上がる相手には背後から雷張り手がヒットするため、しゃがみ◎～もろ手振り～もろ手ハンマー（立ち途中に◎◎）～バウンド誘発のコンボが決まる。

雷張り手は、長めのダッシュから出すと背後ヒットさせやすい。

バウンド後は、前ダッシュ～鉄砲乱打 or 陣幕破り（↙◎◎◎）が決まる。

鉄板6BR

クマ限定コンボ：雷張り手→立ち途中に◎→陣幕破り2発止め（↙◎◎）→もろ手振り～もろ手ハンマー（立ち途中に◎◎）～バウンド→もろ手ハンマー～もろ手突き（◎◎）

雷張り手起き攻め解説：雷張り手ヒット後に後転や前転をする相手には前ダッシュ～もろ手ハンマー～もろ手突き（◎◎）を狙おう。背後ヒットするので、◎で拾ってコンボを決められる。

注目キャラクター特集②

対戦攻略

白頭山（ペク・トー・サン）

今号ではフラミンゴの一歩先を行く使い方と壁際での攻防、旧作家庭用でも練習できるコンボの紹介と、内容が盛りだくさん。しっかり身につけて、あいつの段位いただくよ!

特集　フラミンゴの使い方を考える

きっかけはアルバトロス

アルバトロス～フラミンゴムーブ（立ち途中◎◎◎◎⇨）は1～2発目のヒット確認が可能で1発止めをガードされても反撃を受けない。2発目ヒット後はこちらが先に動けるため、フラミンゴに移行するきっかけとして非常に使いやすい技である。立ち合いで使う際には、特殊ステップ（⇨☆⇩⇦）からの1発止めをメインに使っていこう。

有利な状況からフラミンゴに移行することができたら、レフトアッパー&ハイキック～フラミンゴ（フラミンゴ中に⇦◎◎◎）やスネークブレード1発止め（フラミンゴ中に⇩◎）で二択を迫ろう。相手が二択を嫌がって、ジャンプステータス技や横移動で対処してくるようなら、ヒールハンター（フラミンゴ中に⇦◎）が有効だ。

ジャベリン（⇦◎◎◎◎）3発目カウンターヒット時はダウンを奪える。フラミンゴ移行に対して暴れる相手に有効。

ワンランク上のフラミンゴ

近距離戦で相手の側面を取るフラミンゴ（⇦◎）は強力な技だが、フラミンゴ中はガードすることができないためリスクを伴う。そこで今回はリスクの少ないフラミンゴの使い方を紹介するぞ。

中間距離でフラミンゴに移行した場合、相手の状態は主に「①単発技を出している状態」「②多段技を出している状態」「③技を出していない状態」の3パターンに分かれる。

①の状態なら、フラミンゴジョーシェイカー（フラミンゴ中に⇨◎）のリーチが長いため、軸をずらして相手の技をかわしただけで手痛い反撃が決められる。ポールの崩拳などリーチの長い技で不用意に攻めてくる相手に狙っていこう。

②の場合は、1発目をよけることができても2発目をくらってしまうことが多いので、フラミンゴ中に⇩でさらに軸をずらし、相手の空振りにフラミンゴジョーシェイカーを決めよう。

③の場合、レバーをニュートラルに戻して立ち状態に移行しよう。フラミンゴから立ち状態に戻るまでの時間は約1秒と、中間距離なら反撃を受けづらい。フラミンゴで上げた足を戻している途中は、レバーを入れてもフラミンゴムーブに移行せず、固有技は出せるので、中間距離でフラミンゴを出した場合はこの動作を基本に使っていくといい。

壁際から逃がさない

壁際ではヒット時壁やられ・強を誘発し、両横移動に判定の強いフラミンゴニードル（フラミンゴ中⇨◎）をメインで使っていこう。ガードされてもアルバトロス2発止め（フラミンゴ中⇧◎◎）やヒールフォールコンビネーション2発止め（フラミンゴ中⇩◎◎）で攻め続けることができる。

こちらの攻めをジャブなど発生の早い技で止めにきたら、パリング（相手のパンチ攻撃に合わせて⇦◎）のチャンス。攻撃をさばいたら、すかさず追加攻撃（攻撃をさばいた時に◎）を決めよう。ヒット時は壁やられ・強を誘発できるぞ。

ガード時こちらが不利な技ほど相手はジャブで止めたくなる。うかつに手を出すと……。

このようにパリングのエジキに。ボトルカット（⇦◎）ガード時もパリングを狙えるポイント。

はみだしコラム
旧作家庭用で練習しよう!

「『BR』でペクを始めたい!　でも操作が難しくて対戦中は練習にならない！」という人は多いのではないだろうか?　そんな人は家庭用の『鉄拳5DR』で、⇦◎→立ち◎→フラッシングハルバート～フラミンゴ（◎⇨）→ワンツーパンチ～フラミンゴムーブ（フラミンゴ中◎◎◎⇨）→ヒールハンター（フラミンゴ中⇦◎）のコンボを練習してみよう。このコンボは『鉄拳6BR』でもバウンドまでのレシピとして流用することができる。家トレでライバルに差をつけろ!

鉄板6BR　筆者はお世辞にもゲームが得意とは言えないが、家庭用で練習を重ねることによってペクを自在に操れるようになった。ワンツーパンチ～フラミンゴムーブ→ボールブレイカー（フラミンゴ中◎）の連係が好きで毎日そればかりひたすら練習した。当時は最速風神拳なんか50回に1回しか出なかった。そう、練習は万能なんです!

注目キャラクター特集③

対戦攻略

クマ&パンダ

ページ減にもかかわらず、1Pにおよぶクマ&パンダ攻略を敢行！「……正気の沙汰じゃねえぞ」だって？　いやいや今だからこそやるんです。目指すはアルカデ大賞キャラ部門一位！

Text:ハメコ。

熊攻撃技術

遠距離から⇨◎でちくちくけん制し、中段の⇧◎と下段のベアラリアット（⇧◎）で細かな二択を仕掛ける――これが熊基本戦法だ。ただ、これらは相手の右横歩きに対してあまりにも無力なので、ホーミングアタックの熊ウルトラ（⇧◎）も交ぜること。これをつぶそうと相手がけん制する気配を見せてくれればこれ幸い、スカし確定熊武爪（⇧◎◎◎）をぶち込む機会到来だ。

熊遠距離戦はダメージに乏しいので、⇨◎で出鼻をくじいた後など、相手が固まりそうな場面では積極的に接近し、両横に強い下段の熊不知火（[illegible]）でガードを崩すべし！

[illegible]相手の横移動を捉えやすい[illegible]鬼神拳（⇨➡◎）や⇩◎がオス[illegible]当たっちまえばこっちのもんよ！

遠距離から攻める際は、空斬脚（⇨⇨⇨◎）もいい。ガード後は⇩◎と⇧◎で二択を迫ろう。

●基本技フレーム一覧

技名（コマンド）	判定	発生	ガード	ヒット
ベアヘブンキャノン1発止め（⇨◎）	上	10	+1	+8
ストレート～エルボー～アッパー2発止め（◎◎）	上・中	10	-1	+2
ワンツーベアクロウ（◎◎）	上・上	11	-5	+6
ダブルワイルドピンタ（⇧◎◎）	上・中	12	-11	0(※1)
ワイルドランバージャック（⇨◎◎）	上・上	13	-6	ダウン
⇦◎	中	15	-12	ダウン（浮き）
熊武爪1発止め（⇧◎）	中	15	-9	+2
熊三宝龍1発止め（⇦◎）	中	16	-10	ダウン（浮き）
ハングリーフッキング（立ち途中◎◎）	中・中	13	-12	+1(※2)
マッドアングラー（立ち途中◎）	中	15	-12	ダウン（浮き）

（※1）相手しゃがみ状態。　（※2）初段ヒット時は2発目でたたき付ける。

熊防衛技術

人間離れした体格のクマ&パンダである。横移動の回避性能は最近の経済状況並に期待できない。守りの要は山ステ（⇦⬅☆⇧⇦⬅☆～）。下半身が引いているためリーチの短い下段を避けやすいぞ。下がるこちらに対し、相手が接近後に攻めてくるならこれまた幸い。右記の暴れ技をぶち当ててやれ！

こちらの下がりに相手が接近で対応してくる＝暴れが有効になる。野生的センスを見せ付けてやろう。

技名（コマンド）	発生	備考
ベアヘブンキャノン（⇨◎◎◎）	10	3発目のスキは大きいが、発生がとにかく早い。しゃがみステータス技には無力なので、その点だけは気を付けよう。
ダブルワイルドピンタ（⇧◎◎）	12	スキはあるが、初段カウンター時は2発目でバウンド誘発→⇦◎◎→⇧◎◎と決まる。初段の空振りをエサに、浮かせを誘発する2発目のカウンターヒットを狙うのもなかなか強力。
アッパーラッシュL（⇦◎◎◎◎）	15	3発目まで出してカウンターヒット確認をするのが鉄板。ガードされても2～3発目間は返し技以外で割り込まれずローリスク。
熊三宝龍（⇦◎◎◎）	16	ジャンプステータス技。初段の空振りに素速い反応を見せる相手には2発目まで出しておくのも手。2発止め時に初段がヒットしていたら、熊鉄山靠（⇩◎）での追撃を忘れずに。
ハニートラップ（⇦◎◎）	16	初段カウンター時に2発目までつながり、さらに⇦◎で追撃すれば相手の体力4割ゲット。2発目がカウンターヒットすれば空中コンボへ。2発目を左横移動されない限りリスクは無い。

熊壁活用法

相手を壁際に追い詰めたら、中段の壁やられ・強誘発技のベアピッチャー（⇦◎）をちらつかせながら、横に強くガード時に反撃を受けない熊不知火でセコセコ削るべし。相手がそれでも横移動を続ける、もしくはしゃがみがちになったら、思い切って熊鉄山靠（⇩◎）を連係させるのも手。スキは膨大だが、発生が早いため熊不知火から割り込まれにくく、横移動にも強いのだ。

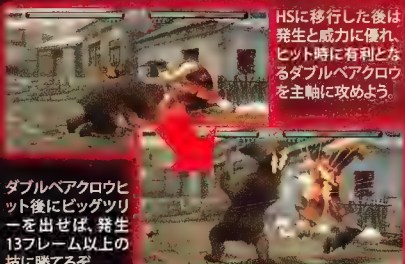
⇧◎を当てた後は、相手の暴れや横移動、立ち◎に……。

⇩◎で勝てる。欄外のレシピを参考に壁コンボを決めろ！

ハンティングスタイル（以下「HS」）を極める

●ダブルベアクロウ（HS中◎◎）

HS中の技で最速を誇る下段の2段技で、1～2発目間のディレイ幅が広く、初段ヒット時はどんなにディレイをかけてもつながる。2発目ヒット後は再度のダブルベアクロウが割り込まれないので、中段浮かせ技のビッグツリー（HS中⇧◎）とで二択を迫るチャンス！　出し切りをガードされた際、仰向けに寝る（HS中◎or◎）ことで、発生13フレーム以降の反撃を空中くらいにできる。

HSに移行した後は発生と威力に優れ、ヒット時に有利となるダブルベアクロウを主軸に攻めよう。

ダブルベアクロウヒット後にビッグツリーを出せば、発生13フレーム以上の技に勝てるぞ。

●トリプルハンマー1発止め～HS（◎◎）

近い間合いでヒットすればベアタックル（HS中◎）が追撃となる上、ガード時はうつ伏せに寝る（HS中⇩◎）で反撃を空中でくらえる。起き攻めの中段の選択肢として使おう。毎回反撃してくる相手にはトリプルハンマー2発止め（◎◎）も交ぜたい。ヒット時は立ち◎→⇧◎◎～が決まるぞ。

●熊三宝龍～HS（⇦◎◎◎）

3発目で相手をたたき付けるため、空中コンボの締めに使えば中段のHS中⇩◎と下段のHS中◎◎で起き攻めできる。相手の後転をHS中⇩◎で拾った後はさらにHS中◎◎まで決まるので忘れずに。

●ベアスキッピング～HS（⇧◎◎）

小さく跳ねる予備動作から技を出さずにHSに移行するため、相手の動揺を誘いやすい。空斬脚をガードさせた後や各種投げ後の起き攻めに組み込み、HS中◎◎とHS中⇧◎で二択を仕掛けたり、HS中⇩◎でカウンターを狙ってやろう。

鉄板6BR

ベアラリアットからの攻め：ヒット時はこちらがしゃがみ状態で1フレーム有利な状況となるので、発生が早く相手の暴れに有効な立ち途中◎、発生は遅いが横移動に強くガード時のスキも無い下段技のしゃがみ中◎で攻めるのが基本。相手が右横移動ばかりするようなら、右方向に強い浮かせ技の立ち途中◎を連係させるのもアリ。

壁やられ・強の後は？：バックダッシュを伸ばして距離を取った後、⇧◎◎～バウンド→⇦◎◎◎と決めよう。しっかり距離を取ればシャオユウなどにも決まるぞ。

注目キャラクター特集④

対戦攻略 雷武龍（レイ・ウーロン）

間合いを制する者は鉄拳を制す！韓ステを自在に操ることによって自由に空間を舞い踊ろう。

Text:鉄男

韓国ステップ（韓ステ）概要

「韓国ステップ」(⇨⇩⬅☆⇨⇩⬅☆～)とは、背を向ける(⇨⇩)をキャンセルして高速でバックダッシュを繰り返すという、レイだけが使えるテクニックだ。基本技のリーチが短く、連係技が少ないレイは自ら攻め込む際に、どうしても攻め手に欠けてしまう。また、基本技が乏しいために、「相手の攻撃を受け続けて、反撃すらできずに負けてしまう」といったことも起こりがちだ。

だが韓ステを自在に使うことができれば、相手の技をスカせるだけでなく、鉄拳において重要な「相手との間合い」を任意で操れるようになる。華麗に舞い踊るように韓ステを駆使することで対戦相手をほんろうし、自分の手のひらで踊らせよう！

背を向ける(⇨⇩)を⬅でキャンセルしている間は、防御することができないので要注意だぞ。

実戦でどう使う？

韓ステをスムーズに出せるようになったら、まずは実戦で出してみよう。遠距離で相手の行動を見てみると、選択肢としては「様子を見る」「前ダッシュして近づいてくる」「射程の長い技を出してくる」の3パターンしか無いはずだ。射程の長い技を備えているキャラはさほど多くはない。つまり、しっかり考えれば相手の攻め手を容易に把握することができる、というわけだ。焦って前ダッシュして近づいてくる相手に対しては、スカリ硬直が短い後掃燕舞1発止め～酔歩(⇨⇩➡)を置いておいたり、突進力があり相手の技につぶされづらい龍声中段脚(⇨☆⇩⇩⇩⇩⇩⇩⇩)を置いて、カウンターを取りにいくといいだろう。

韓ステで距離を離したら、状況を考えつつ白虎牙～虎の構え(⇨⇩～➡)で相手に近づくのも有効だぞ！

注目テクニック解説
背を向け～しゃがみ振り向きとの併用

レイは韓ステのほかに背を向ける(⇨⇩)～⇨⬅と入力するとしゃがみながら振り向くことができる。しゃがみ振り向き中は無防備だが一瞬にして相手との距離を離すことができる上に、相手の技をスカすことも可能だぞ。背向けしゃがみ振り向き中に相手の技をスカしたときに狙っていきたい技としては、発生が早く初段がヒットしたら4発まで連続ヒットする狼牙蛇突連撃4発止め～龍の構え(⇨☆⇩⇩⇩⇩⇩⇨)がオススメだぞ。

相手の大技をスカしたときには昇流連脚1発止め(⇨➡⇩➡)を狙おう！

現在の注目キャラクターは？

鉄拳6BRキャラクター情勢

世間では良バランスと評される『鉄拳6BR』。使用キャラ分布もほどよく散らばっている中、人気の集まっているキャラをクローズアップしてみたぞ！

チャンピオン君臨!?

現時点で、最強キャラクターと目されているのがスティーブ。本作で強化されたドラゴニックハンマーや、依然強力なクイックフック、各種構えなど、使いやすく高性能な技がそろっており、初心者から上級者までが楽しめるキャラと言えるだろう。

当然、使用率も非常に高く、ゲーセンに足を運んで彼の姿を見ないという日は無いほどだ。

ボクサー然としたいでたちも、技モーションも非常にカッコいいスティーブ。まさに死角[illegible]!?

[illegible]いやすい技が[illegible]そろっており、性[illegible]

新キャラはどんな感じ？

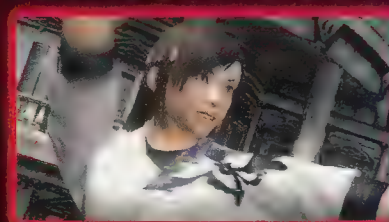
今回追加された新キャラのラースとアリサ。ともに個性的なキャラだが、ラースは使用率が高い印象を受ける。豪快な技の数々や、高速移動のようなこれまでの鉄拳には無かった動き、強力な連続技の数々が多くのプレイヤーを魅了しているようだ。

対するアリサは、性能的にはラースほどの派手さはないものの、その高い回避能力に面白さを見い出す人も多いようだ。

個性派ぞろいの鉄拳キャラの中にあっても、強烈な異彩を放つ新キャラ2人。ともに扱いの難しいキャラだが、使い手は少なくない。

ピックアップキャラクター
風間飛鳥

性能的に突出しているわけではないが、使用率が高いキャラも居る。例えばアスカがそうだ。単純にキャラクターとしての人気が高いだけでなく、各種返し技や鬼殺しなどのそう快感がプレイヤーを引きつけているのだろう。

使用人口が多いだけに、攻略の進みにも期待が持てそうだが、果たしてどこまで伸びるか!?

なぜか妙に使用率が高いアスカ。行動の幅もあるキャラだけに、今後のさらなる伸びに期待したい。

鉄板6BR 韓国ステップ入力のコツ：韓ステ(⇨⇩⬅☆⇨⇩⬅☆～)をスムーズに出すコツとしてはレバーをしっかりと☆に戻すのがポイントだ。最初はゆっくりと(⇨⇩⬅☆)を一回ずつ入力し、レバーを☆に戻すことを意識してみよう。慣れてきたら連続して入力できるよう、自分のリズムをつかむことも重要だぞ。

鉄拳新聞

二〇〇九年二月二十七日刊行

★第3回黒杯レポート

1月31日、第三回黒杯が東京レジャーランド秋葉原店にて開催された。この大会の一番の特徴は、チーム構成をくじ引きによって決める「ランダム3 on 3」形式を採用しているところ。入門生から赤段位まで、だれにでも優勝のチャンスがある、試合前からドキドキの大会なのである!! 秋葉原という土地柄、規模の大きい大会は不可能とされていたが、ゲームセンター側と有志のスタッフの協力により、200名弱ほどの参加者が秋葉原に集結したのだ。

見知らぬプレイヤーとチームを組み、互いに切磋琢磨して上位を狙うとなれば、プレイヤー間の交流はもちろん、自らの実力アップにも確実につながるだろう。次回の優勝はキミかもしれない!?

★東京レジャーランド 秋葉原店
〒101-0021 東京都千代田区外神田1-9-5
☎03-5298-1360

優勝

- 蒼天(ヨシミツ) 博之(ラース) TA2(スティーブ)
  - 蒼天(ヨシミツ) 博之(ラース) TA2(スティーブ)
  - ジュンチャン(ジュリア) ぱれちー(スティーブ) 黒黒(レオ)
- ひょう(アスカ) ましょ。(ワン) ほんだ(リリ)
- ろんぽー(アスカ) こうクン♪(ラース) でくす(ブルース)

優勝!!
蒼天(ヨシミツ)
TA2(スティーブ)
博之(ラース)

手際よく会場をしきるスタッフたち。参加者数200人にも迫る大規模大会にもかかわらず、滞りの無い運営がなされているのは、彼らの活躍によるところが大きい。

黒黒杯のコンセプトとは

大会主催者である黒黒氏は、この大会のランダム3 on 3という形式と、そこに込められたコンセプトについて「大会で勝利する喜びを未体験のプレイヤーに、まぐれでもいいので味わってほしいから」と語っている。また音響や実況など、大会中の演出にも気を遣っており、敗退したプレイヤーも残って観戦して楽しめるのが、黒黒杯の特徴だ。

主催者:黒黒氏

鉄拳組手 in 巣鴨 開催!!

さる1月17・18日、プレイシティキャロット巣鴨店にて、前作『鉄拳6』で鉄拳王として名を馳せたプレイヤーたちをゲストに迎えた組手イベントが開催された。

次代の鉄拳王たらんと集まった(?)プレイヤーたちは、さすがに非常にレベルが高く、ゲストプレイヤーがたじたじとなる場面も。店舗スタッフや外部の協力者たちによるイベント運営の甲斐もあり、会場は大きな盛り上がりを見せた。組手に参加したプレイヤーのみならず、ギャラリー専門の人も多いに楽しんだようだ。

さて、この組手イベントなのだが、前号でレポートしたナムコランド王子店のイベントと同様に、今後3月まで月1回のペースで続けていく予定とのこと(今号が発売されるころには、2月分のイベントが成功裏に終わっているだろう)。3月中のスケジュールについては、下欄を参照されたし。

息詰まる熱戦をかたずを飲んで見守るギャラリー。

同店では、今後もさまざまなイベントを企画しているようだぞ!

本誌ライターも務める「つの☆きょう」と「ハメコ。」が司会を担当。

鉄拳王たちの腕慣らし 3月のスケジュール

★プレイシティキャロット巣鴨店
3月20日〜22日
13:00〜
START!!

★ナムコランド王子店
3月7日
15:00〜
START!!

組手イベントに関するお問い合わせはこちら↓
プレイシティキャロット巣鴨店☎03-3943-6735/ナムコランド王子店☎03-5959-9830

今号付録DVDに組手の動画を収録!!

今号の付録DVDには、この日繰り広げられた激闘の中から、よりすぐりの好勝負をピックアップし収録! 前作で鉄拳界に君臨した王たちは、本作でも力を示すことができるのか!? はたまた、次世代を担う挑戦者たちによって倒されてしまうのか!? 早速、DVDの映像をチェックしてみよう!

注目イベント続々開催中!!

今回レポートした黒杯や、組手イベントなど、『鉄拳6BR』関連のイベントが数多く開催されている今日このごろ。

今春には「闘劇'09」の予選も始まり、夏には本選が控えている。シーンの盛り上がりも、今後期待できそうだ。ますます『鉄拳6BR』から目が離せないぞ!

細部まで掘り下げて勝率アップを目指せ!!

DVD 収録コンテンツ
第零次魔導大戦 決勝トーナメント

昨年末に稼働1カ月を記念して開催された、本作初のアークシステムワークス公式大会「第零次魔導大戦」。3店舗の予選大会を通過した8人による決勝トーナメントの激闘を、7試合すべて付録DVDに収録。最速王者の闘いをしかと見よ！

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

今月も各キャラの最新攻略を掲載！　マニアックなネタも増えてきたが、役立つものばかりなので習得してほしい。恒例の一問一答風林火山で紹介している、投げ抜けの新テクニックも見逃すな！

プレイガイド
■メーカー　アークシステムワークス
■ジャンル　2D対戦格闘
■操作方法　8方向レバー＋4ボタン
■発売日　2008年11月下旬[illegible]
■使用基板　TAITO Type X2

対戦攻略
ジン＝キサラギ

今回は、ちょっとしたコマンド入力の工夫とガードを崩す連係を紹介。安全&確実な立ち回りを心掛けよう。

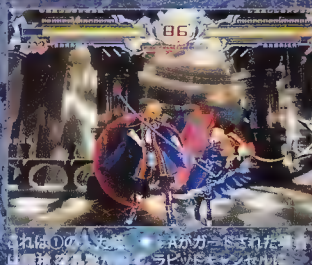
Text：OYZ

さまざまな入力の工夫

①➡＋A Ⓒ 霧槍 突晶撃

ゲージが50%以上ある状態でこの連続技を狙うときは、➡＋A→⬇⬋⬅＋D→（➡＋Aのヒットストップが解けた後に）ABC同時押しと入力。ヒット時は霧槍 突晶撃が出て連続技になり、ガード時はキャンセル不可能なので➡＋A→ラピッドキャンセルとなる。入力に慣れてきたら、ラピッドキャンセル後に【立ちC→立ちD】まで素早く入力しよう。反撃しようとした相手に立ちCがカウンターヒットしやすく、その場合は立ちDが連続ヒットするぞ。

②【しゃがみA→➡＋A】

至近距離でこの連係を狙うときは、➡＋A後にBC同時押しを入力しておこう。しゃがみA後に投げで割り込まれても、先行入力により投げ抜けが成立するぞ。操作は複雑になるが、前述の①と併用するのも有効だ。

③レバー➡投げ Ⓒ 雪華塵

このときの雪華塵は、レバー後ろ方向入れっぱなし＋Aボタン押しっぱなしの状態で、BとCを同時に連打するといい。この入力なら投げ抜けされた場合はバリアガードになるので、雪華塵の暴発を防げるぞ。

④➡＋B Ⓒ 雪華塵

➡＋Bが当たる前～ヒット中にCボタンを3回押しておけば、続けてCボタンを1回押すだけで雪華塵を出せるので、ヒット確認しつつ決めることが可能。ガード時は、しゃがみAなどに切り替えて攻めを継続するといい。

これは①の入力[illegible]➡＋Aがガードされた場合[illegible]は霧槍 突晶撃が[illegible]ラピッドキャンセルに[illegible]

続けて[illegible]まで入力しておけば[illegible]相手にカウンターヒットしやすい[illegible]

連続ガードの中段で崩す

ダッシュジャンプCを低めにガードさせれば、その後ガード硬直中の相手に Ⓙ【C→（低め）D】が中段として機能する。Ⓙ後のCは、遅めなら次のDがつながりやすく、最速ならその前のジャンプCを直前ガードされていても連続ガードになる。地上版の氷翔撃をガードさせた後が狙い目だ。ただし、タオカカ、レイチェル、ライチに対しては、Ⓙ C後にDがつながらない。

ジャンプキャンセル後に若干遅らせてCを出すと、次の（低め）Dを連続ヒットさせやすい。

氷翔撃の3段目の後に、ダッシュからジャンプCを重ねる。できるだけ低い位置で当てよう

シンプルなめくり攻撃

画面端でダッシュ立ちB（2段目）をガードさせた後は、ジャンプキャンセルから正面ガードになる垂直ジャンプBと、逆ガードになる前方ジャンプB（空中ダッシュBでもOK）で二択を迫れる。

逆ガードの選択肢は位置が入れ替わり、相手を画面端から逃がしてしまうが、見切られにくくヒット率は高い。

立ちBの2段目は相手を引き寄せるので、画面端でも相手の背後にすき間ができる

氷翼月鳴を使った連続技

Ⅰ レバー⬅投げ（2段目）Ⓒ B霧槍 尖晶斬（空振り）→【立ちC→しゃがみC】Ⓒ 氷翼月鳴→➡＋C Ⓒ B吹雪　ダメージ:3778

Ⅱ（相手空中）降りジャンプC（カウンターヒット）→➡＋C Ⓒ 氷翼月鳴→ダッシュ【立ちC→しゃがみC】Ⓒ 裂氷　ダメージ:3928

Ⅲ（相手画面端、対アラクネ以外）氷連双→【立ちC→➡＋C→➡＋D】→氷翼月鳴→B吹雪→A吹雪　ダメージ:6532

Ⅰの立ちCは、ボタン連打だと雪華塵が暴発しやすい。B霧槍 尖晶斬の硬直が解けるタイミングを覚えよう。また、ライチとカルルには、氷翼月鳴を少し遅めに出すこと。Ⅱは、空中の低い位置の相手限定。Ⅲは、画面端＆密着スタート。少しでも間合いが離れていると届かない。

御子神忍法超欄外

●ジン補足：立ちCがギリギリ届かないくらいの間合いでは、空中ダッシュで相手を跳び越しながらのジャンプDがけん制として有効。相手がジャンプしていると空中でめくり気味にヒットすることが多く、相手が地上に居ても空振りしつつすれ違うだけなのでリスクが低い。跳び回ることが多いタオカカやバングに対して使ってみるといい。

第2回公式大会リポート

1月下旬から2月上旬にかけて、昨年末の第零次魔導大戦に続く2回目の公式大会が開催された。東京近郊12店舗での予選を突破した16人が、2月7日、タイトーステーションBIGBOX高田馬場店に集い、トーナメント戦で優勝が争われた。

キャラ分布はノエル、レイチェルが3人ずつとやや多かったものの、解禁されたばかりのニューを使うプレイヤーもおり、ラグナ、テイガー、ハクメン以外は出そろう形に。

そして決勝に進んだのは、「ユメ」の名で知られる「てけと～」（レイチェル）と、「ときど」の名で知られる「dark13」（アラクネ）。最強クラスと評される2キャラの対決は、「てけと～」にペースを握らせなかった「dark13」が勝利。空対空やめくりジャンプ中⬇＋Aなどからの連続技をきっちり決めており、かなり仕上がっている様子だった。

優勝したのは「ときど」こと「dark13」氏。「これでアラクネ人口がもっと増えるといいですね」とのこと。

ブレイブルームック好評発売中!!

長らくお待たせ致しました。『ブレイブルー』のムックが発売中です。

各キャラのグラフィック集、技解説、対戦攻略、連続技集といった定番の内容はもちろん、設定資料やエンディング集、人物相関図など、ストーリーや世界観の面もしっかりフォロー。もちろん、巻末にはシステム＆全キャラ全技の詳細データ集を掲載しているので、やり込みに役立つ一冊となっているぞ。『ブレイブルー』のプレイヤーなら必携だ!!

BLAZBLUE PLAYERS GUIDE
定価1,580円（税込）

対戦攻略

ノエル＝ヴァーミリオン

今回は、一見地味に感じられるが覚えれば戦力アップ間違い無しのテクニックを紹介するぞ。

Text：よるよる

投げ抜け仕込みを活用する

P49で紹介している投げ抜け仕込みは、活用すれば攻守両方でリスクを軽減できる。ノエルはこの入力を効果的に使える技が多いので、仕込みどころを覚えて実戦投入していこう。

投げ抜けを仕込んでおきたい技の代表格は、各種チェーンリボルバー始動技。立ちD、➡＋Dは動作途中に対頭＆体属性無敵があるものの、投げに対しては無防備。出した後は相手が投げにきそうなところで少し早めに投げ抜けを入れておこう。

しゃがみDは出始めから足元無敵になるが、1～4フレーム目は地上判定で投げもくらってしまう。だが、そこに投げ抜けを仕込めば「攻撃位置の低い技に打ち勝ちやすく、出始めを投げられても投げ抜けになる」という強力な防御手段に。こちらは仕込みたいタイミングが早く、しゃがみDを出してから入力したのでは効果が薄いので、先に投げ抜けを入力する方法を使おう。緊急受身やガードなどの後、硬直が解ける直前にBC同時押し～しゃがみDと素早く入力すれば、しゃがみDの動作開始直後から投げ抜けが仕込まれた状態になるぞ。

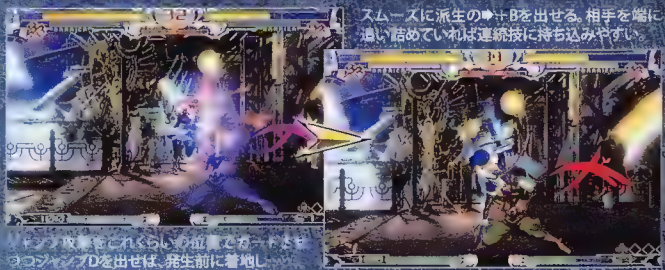
そのほか、投げで割り込まれることがある【立ちA→➡＋B】やジャンプ攻撃→➡＋Bといった連係は、➡＋Bに投げ抜けを仕込んでおきたい。➡＋B～BC同時押し～追撃用の技（➡＋Cなど）と入力するだけでOKなので、しっかりクセを付けておこう。

立ちDを出した後に投げ抜けまで仕込んでおけば、攻撃発生前に投げられても自動的に投げ抜けとなる。チェーンリボルバー始動技には投げ抜けを仕込むクセを付けよう。

低空ジャンプDから崩す

ジャンプDを着地寸前に出すと、攻撃判定が出ずにそのまま着地する。その場合も着地後に派生入力を受け付けているので、これを使えば始動技をほとんど見せずに派生技を出すことが可能。低空空中ダッシュ【B→C→（着地寸前に）D】と出し、着地後にチェーンリボルバー中➡＋Bで崩すなど、変則的な連係を展開できる。

チェーンリボルバー中➡＋Bはのけぞり時間が長いため、ヒット確認して参式・スプリングレイドにつなぐことが可能。ライチやカルルなど【➡＋B→➡＋C】が連続技にならないキャラに対しては、こちらの崩しを使ってみよう。また、チェーンリボルバー中➡＋B～弐式・ブルームトリガーと入れ込んでおけば、やはりヒット時は連続技になる。ガードされると17フレーム不利だが、間合いが離れるため反撃は受けにくく、ガードクラッシュ値が高い。ただし、こちらはしゃがみやられの姿勢が低いライチ、カルルにはつながらないので注意しよう。

そのほか、空中バックダッシュなどから着地寸前にジャンプD～弐式・ブルームトリガーと出せば、間合いを詰めようとする相手を迎撃できる。前方ジャンプ昇りB→空中バックダッシュB→着地寸前にジャンプD～弐式・ブルームトリガーといった動きを取り入れ、立ち回りに変化を付けていこう。

ジャンプ攻撃をこれくらいの位置で出すように低空ジャンプDを出せば、発生前に着地し、スムーズに派生の➡＋Bを出せる。相手を端に追い詰めていれば連続技に持ち込みやすい。

画面端限定新連続技

Ⅰ（相手画面端）チェーンリボルバー中➡+B～参式・スプリングレイド→※【➡+C（1段目）→立ちD】～B～C～B～C～弐式・ブルームトリガー　ダメージ:3654

Ⅱ（相手画面端）チェーンリボルバー中➡+B→弐式・ブルームトリガー（2段目）Ⓡ➡ダッシュ～Ⅰの※以降と同様　ダメージ:4433

Ⅲ（相手画面端、対ノエル、レイチェル、ライチ、カルル以外）低空空中ダッシュ【B→C（2～3ヒット）→D（2ヒット）】～参式・スプリングレイド→ダッシュ【➡+C（1段目）→立ちD】～➡+B～C～➡+B～C～弐式・ブルームトリガー　ダメージ:3529

Ⅰは、落ちてくる相手を引き付けてから➡＋Cを当てるのがポイント。立ちD～B以降は、相手を落とさないよう早めにつなごう。Ⅲは、空中ダッシュ【B→C】の時点でヒット確認できたときに使う連続技。➡＋Cは低めに当て、立ちD後は遅めに派生技を出して相手の高さを保とう。

御子神忍法 超欄外

●**ノエル補足**：ノエルの空中投げはほかのキャラよりも発生が早いため、空中戦で使いやすい。空中直前ガードから出せば、密度の高い連係にも割り込める。

対戦攻略

カルル＝クローバー

空中投げと人形↑＋D放しを使った連係がパワーアップ！ 細かなネタとともに吸収して戦力を上げよう。

Text：OYZ

空中投げを連続で決めろ！

前々号で紹介した、連続技に空中投げを組み込み、投げ抜け後に人形↑＋D放しを重ねる連係。これがさらに発展したので解説しよう。

まず、始動はいつものしゃがみC→人形↑＋D放しのループ。最後の人形↑＋D放し後にDを押し直して人形の起動を継続させ、ジャンプして↑＋D放し→空中投げと出すと、相手が投げ抜けした場合、その後に人形↑＋D放しが重なる。人形の頭上で空中投げが決まるように、あらかじめ前進させておくのが理想だ。

相手が投げ抜けしなかった場合、ラグナ、テイガー、バング、ライチ、ハクメン、ニューには再度空中投げが決まるので、同様の攻めを繰り返せる。空中投げ後にDを押し続けて人形の起動を継続させ、空中投げの硬直が解ける直前に↑＋D放し→空中投げと素早く入力しよう。なお、精度は落ちるがレバー↑＋BCD同時押し連打でも可能。こちらはかなりお手軽だ。

前述の6キャラ以外にも、空中投げ後に2段ジャンプ→（最速で）空中投げとすれば、再度投げることが可能。ただし、2段ジャンプを必要とするので1回しか使えない。ノエルとタオカカのみ、2段ジャンプ空中投げ後に空中投げを決められることがある。

ちなみに、ハクメンにはジャンプDの当て身で、レイチェルには前or真下方向へのシルフィードで、人形↑＋D放しを回避されてしまう。

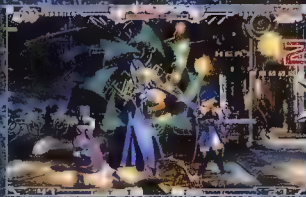
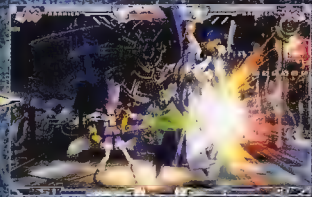
空中投げで相手を地面にたたきつければ成功。バウンドしたところに再び空中投げが決まる。

※ラグナのみ、Dボタンの放しとBCボタンの同時押しを同じタイミングで入力しよう。

人形を守る動き

中～遠距離では、前衛に人形、後衛に本体といった布陣が理想的。この状態で相手が人形を攻撃するようなら、本体の攻撃でフォローしたい。

人形のフォローに使う本体の動きは、主に二つ。一つは空中ダッシュCでの跳び込み。ヒット時は下記の連続技ⅠorⅡを決め、ガード時は着地後にリボルバーアクション→人形↓＋D放しなどで攻めを継続しよう。

もう一つは、立ちCの先端を当てる動き。対空を意識している相手には特に効果的だ。立ちCⒸカンタービレまで出し、ヒット時は連続技Ⅲへ。ガードされても、人形が接近を邪魔してくれるので反撃を受けにくい。

本文の布陣で立ちCからカンタービレを出すとこんな状態に。人形↓＋D放しを入力し……

立ちB→人形↓＋D放しの順で決めれば、いつものループに移行できるぞ（連続技Ⅲ参照）。

新着連続技

Ⅰ（対アラクネ、カルル以外）空中ダッシュC→【立ちA→しゃがみB→↑+C（→ラ・カンパネラ）】Ⓙ空中ダッシュ↓+CⒸアレグレット※→｛しゃがみC→人形↑+D放し｝×2　ダメージ:2786

Ⅱ（対アラクネ、カルル用）Ⅰの※から（着地）前方or垂直ジャンプ【B→C】→人形↑+D放し→バックステップしゃがみC→人形↑+D放し　ダメージ:2777

Ⅲ（本体・人形・相手、かつ三者が近い位置で）立ちCⒸカンタービレ（→人形↓+D放し入力）→立ちB（→人形↓+D放しヒット）ⒸBヴィヴァーチェ→【しゃがみC→人形↑+D放し】×2　ダメージ:3553

ⅠとⅡは、空中ダッシュC後に間合いが遠いようなら、立ちAを省くといい。Ⅱの場合、アラクネには立ちAが空振りしやすいので注意。アラクネにはしゃがみAで代用しよう。Ⅱの前方or垂直ジャンプBは最速で。BD同時押し→放しで、人形↑＋D放しと複合入力しよう。

カウンターアサルト後の攻め

本体・相手・（遠め）人形の位置関係で守勢になった場合は、カウンターアサルトで人形の方に相手を吹っ飛ばそう。カウンターアサルト中に人形↓＋D放しを入力し、本体がダッシュから↑＋Cと仕掛ければ、相手の緊急受身が終わるところに時間差で中段&下段の攻撃が重なるぞ。

バリアバースト後も同じような状況になるので、狙ってみるといい。

連続技を覚えてダメージ効率アップ！

Ⅰは、シックルストームラピッドキャンセルから追撃する連続技の発展型。しゃがみCは全段当ててから→＋Cにつなごう。なお、カルル以外にはしゃがみCを→＋Aにすると難度が下がる。

Ⅱは、画面端で投げから決まる高威力連続技。最初のしゃがみCは、低い打点で当てるのが重要。続くジャンプ【C→↓＋C】はできるだけ多くヒットさせて相手をニューより高い位置に持ち上げ、クレセントセイバーを当てる。着地後は最速の【立ちB→しゃがみC】で拾い、ジャンプキャンセル後は素早くDにつなごう。なお、難度を下げるなら1回目のクレセントセイバー後を、Ⅴの後半と同じく↑＋CⒸグラビティシード～の流れに変えよう。

Ⅲは、最初に接地した瞬間にラピッドキャンセルし、すぐにスパイクチェイサーを出すのがポイント。各種C攻撃は全段ヒットさせていこう。

Ⅳは、レガシーエッジを組み込んだ連続技。レガシーエッジヒット中はダッシュで画面をスクロールさせ、相手を画面端まで運ぼう。レガシーエッジ後はⅠ～Ⅲと違い、しゃがみCⒿ【C→↓＋C】をつなぐ際になるべくヒット数を少なくしないと、クレセントセイバーがつながらなくなるので注意。

Ⅴは、最初のAグラビティシード後はその場からしゃがみCを出し、前方ジャンプしてCを出す。レイチェルに対しては、後半のしゃがみD・Dの部分をしゃがみCにすること。

新着高火力連続技

Ⅰ【→+B→立ちC(連打)→→+C】Ⓒシックルストーム Ⓡダッシュ【しゃがみC→→+C】→しゃがみD・DⒿD・DⒿ↓+D・DⒸクレセントセイバー　ダメージ:6072程度

Ⅱ（相手画面端付近）レバー→投げ→しゃがみCⒿ【C→↓+C】Ⓒクレセントセイバー→【立ちB→しゃがみC】ⒿD・DⒿ↓+D・DⒸクレセントセイバー→↑+CⒸシックルストーム　ダメージ:4960程度

Ⅲ 空中投げⓇスパイクチェイサー→しゃがみCⒿ【C→↓+C】Ⓙ（後方ジャンプ）D・DⒸクレセントセイバー　ダメージ:4769程度

Ⅳ 立ちD・DⒸレガシーエッジ→ダッシュしゃがみCⒿ【C→↓+C】Ⓒクレセントセイバー→【立ちB→しゃがみC】Ⓙ（後方ジャンプ）D・DⒸクレセントセイバー→↑+CⒸシックルストーム　ダメージ:4783程度

Ⅴ（対レイチェル以外）↑+CⒸAグラビティシード→しゃがみCⒿ【C→↓+C】Ⓒクレセントセイバー→ダッシュ↑+CⒸAグラビティシード→しゃがみD・DⒿクレセントセイバー→↑+CⒸシックルストーム　ダメージ:5018程度

ジャンプ中↓+Cからのクレセントセイバーは、多段ヒットさせて相手を持ち上げるのが重要。

Ⅴの連続技はグラビティシードを使い、画面中央でループ連続技を決めるものだ。

●カルル補足：空中投げ→人形↑+D放しの連係は、投げ抜け後にライチには大車輪、カルルには追憶のラプソディで、その後の連続技を妨害されてしまう。また、ノエルにはバレットレインで回避される場合がある。ただ、空中投げの前の人形↑+D放しの当たり方によっては、投げ抜け後の相手のコマンドが左右逆になる。そのため、相手は投げ抜け直後に必殺技を出すのがかなり難しい。

対戦攻略

ラグナ=ザ=ブラッドエッジ

スタンダードで分かりやすい強さはもちろん、奥深さも併せ持つラグナ。テクニカルさを見せ付けよう。

Text：よるよる

ダウン投げマニアックス

地面バウンド以外で空中やられ状態の相手を接地させた後は、相手が各種復帰動作や起き上がり動作をするまで、いつでもまだ終わりじゃねえぞを出すことが可能。これを利用すれば、⬊+Cやしゃがみ Dを絡めた連続技で、ダメージを稼ぎつつまだ終わりじゃねえぞで締められる（右記連続技参照）。

まだ終わりじゃねえぞ後は攻めのチャンスだが、締めの連続技後はよろけ回復をしない相手にダメージを与えにくい。そんなときは、下段の選択肢にダッシュ⬊+Cを使おう。相手がよろけ回復しなければⒸ▶まだ終わりじゃねえぞが、回復してヒットした場合は【しゃがみB→立ちB】+αが決まる。

しゃがみDを挟んで相手をダウンさせておけば、高い位置でヘルズファングを決めた後

まだ終わりじゃねえぞを決められる。各種復帰や起き上がりで逃げる余地を与えるな！

インフェルノディバイダーマニアックス

空中インフェルノディバイダーは背後側にも攻撃判定があるため、空中ダッシュで相手を飛び越した瞬間に出すとめくりで当てられる。非常に見切られにくく、ゲージがあれば下記連続技でそこそこのダメージを与えられるので、トドメの一手として使うといい。

至近距離から直接、または➡+AⒿなどから空中ダッシュして狙うほか、ヒートゲージ100%時はダッシュから低くインフェルノディバイダーを出し、ガード時はやや高めの位置でⓇ▶空中ダッシュインフェルノディバイダーでめくる、という強烈の攻めもアリだ。

ゲージ100%時にインフェルノディバイダーをガードされたら、高めでラピッドキャンセル後

空中ダッシュインフェルノディバイダーでめくる。相手は見てからガードするのは困難だ

新着連続技

Ⅰ（相手画面中央、対ノエル、テイガー以外）ヘルズファング（カウンターヒット）→ダッシュ【立ちB→立ちC→⬊+C→立ちD（1段目）】Ⓒ▶Dインフェルノディバイダー～アッパー～（遅め）横吹き飛ばし→（遅め）まだ終わりじゃねえぞ　ダメージ:3476

Ⅱ（相手しゃがみ状態、対ジン、レイチェル、カルル以外）【➡+B→立ちC→しゃがみD】→【立ちC→立ちD（1段目）】Ⓒ▶ヘルズファング→まだ終わりじゃねぇぞ　ダメージ:3643

Ⅲ 低空空中ダッシュ Dインフェルノディバイダー（1段目、めくりヒット）Ⓡ▶Cインフェルノディバイダー（1段目）～アッパー～（遅め）横吹き飛ばし→➡+AⒿ▶【C→D】Ⓙ▶【C→D】Ⓒ▶Dインフェルノディバイダー～アッパー～蹉落とし　ダメージ:2985

Ⅰは、しゃがみCカウンターヒット後にも同様の追撃が可能。Ⅱは、タオカカ、アラクネには至近距離限定。画面端が近ければ、後半を立ちD（2段目）Ⓒ▶ヘルズファング～（遅め）追加攻撃Ⓡ▶ダッシュ【➡+A→立ちD（2段目）】Ⓒ▶まだ終わりじゃねぇぞに変えられる（ダメージ4618）。Ⅲは、Ⓡ▶Cインフェルノディバイダーまで入れ込みになる。低空空中ダッシュ Cインフェルノディバイダー（1段目）Ⓡ▶（着地）ハイジャンプ【C→D】～とすれば、ダメージは落ちるがⓇ▶以降ヒット確認が可能だ。

対戦攻略

テイガー（TR-0009）

今月はリターンを追究した連係の数々を紹介。ワンチャンスで大ダメージを与え、勝利をモノにしよう！

Text：パチ

ずうずうしく投げを狙え!!

Bスレッジハンマーをガードさせた後や相手の緊急受身後は、【立ちA→通常投げ】が強力。テイガーは通常投げの投げ間合いが広く、バリアガードされても投げられる上、相手が投げ抜けを先行入力していた場合は、スローリジェクトミスを発生させられる。

もう一つ有効なのは、相手に磁力を付けた状態での立ちDⒸ▶アトミックコレダー（空振り）→ジェネシックエメラルドテイガーバスター（以下Tバスター）。アトミックコレダー空振り後は8フレーム不利だが、立ちDの後にスレッジハンマーを待っていたり、アトミックコレダーに反応して手を出す相手にはTバスターが決まるぞ。

相手が反撃を狙ったところにヒット。相手が技を出していなくても投げ抜け不能だ

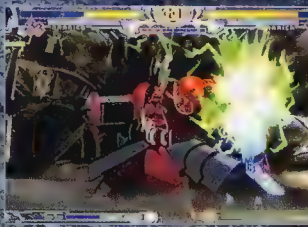
相手は磁力状態。こちらからキャンセルでアトミックコレダー…前に2回転を入力し

➡+Aからのリターン重視三択

ヒートゲージが50%以上あるときは、➡+Aをガードさせた後に、①Ⓙ昇り⬇+C、②⬊+C、③遅めⒿジャンプ移行モーション中にBギガンティックテイガードライバー（以下ドライバー）を使い分ける攻めが強力。

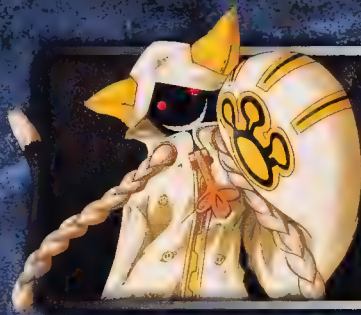
①は中段の選択肢で、ヒット時はⓇ（着地寸前に）⬇+C→【しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶アトミックコレダー→➡+CⒸ▶スパークボルト→しゃがみC｛→立ちD｝or｛Ⓒ▶アトミックコレダー｝（ダメージ6146or[illegible]）が入るため、リターンが最も大きい。

②は、下段かつジャンプでの逃げを防止できる選択肢。技後はラピッドキャンセル→前進まで入れ込み、ヒットしていたら【しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶アトミックコレダー→➡+CⒸ▶スパークボルト→しゃがみC｛→立ちD｝or｛Ⓒ▶アトミックコレダー｝（ダメージ4045or4244）で追撃。⬊+Cガード時は、ラピッドキャンセルから前進して【しゃがみB→しゃがみC】とBドライバーで二択を仕掛けるといい（しゃがみBヒット時の追撃は⬊+Cヒット後と同じでOK）。ラピッドキャンセル中に状況を確認して行動を変えよう。

③は、遅らせて出せば通常状態への投げになるので投げ抜け不能。早めに出せば暴れをつぶせるが、暴れつぶしにはジャンプ中⬇+Cや遅めの⬊+Cの方が効率的。あくまでガードしている相手を崩す選択肢として、投げ抜け不能のタイミングで狙おう。

強気過ぎる昇りジャンプ中⬇+CⓇ▶着地際⬇+C。決まれば6000超のダメージをゲット!!

➡+Aは引き寄せ効果があるので相手を逃がさない。そこから中段、下段、投げの三択を狙う

獅子神老師 超欄外

●ラグナ補足：低空空中ダッシュインフェルノディバイダーは、地上からは⬅ニュートラル➡⬇⬊+ボタン、空中からは➡ニュートラル➡⬇⬊+ボタンと入力すると出しやすいぞ。
●テイガー補足：⬊+Cラピッドキャンセル後は、前進して【➡+B→しゃがみC】で拾うことも可能。⬊+Cガード時は中段として機能するぞ。ただし、レイチェルとカルルには決まらないので注意。

対戦攻略

タオカカ

今回は、カウンターアサルトやねこっとび!の意外な使い方を紹介。これで立ち回りをさらに強化しよう。

Text：KYO

カウンターアサルトから反撃を決めろ!

タオカカのカウンターアサルトは、しゃがみDと同様の技が出る。地上の相手にはヒットしないが、ダンシングエッジの各種派生技を出せるのが特徴だ。B派生に移行すれば相手を裏側から反撃できるので、ほかのキャラとは違い連続技が期待できるぞ。

カウンターアサルトは、動作の大きい技につなぐ連係に対し、その直前の技に使うと有効。カウンターアサルト～B派生でスキの大きい技を避ければ、空振りのスキにジャンプCで反撃できるぞ。なお、カウンターアサルトから各種派生技に移行すると、無敵は無くなる。上方向に強い技を避ける場合は、少し遅めに派生しよう。

相手がスキの大きい技につなぐと読んだら、カウンターアサルトを出してすぐにB派生。

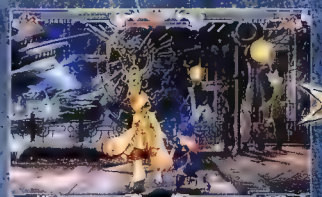
空振りさせられるので、相手はラピッドキャンセルもできない。降りジャンプCで反撃確定だ。

投げ抜け仕込みを対策しよう

緊急受身の終わり際に投げ抜けを仕込む相手には、【しゃがみA→通常投げ】を重ねるのが有効。スローリジェクトミスになるタイミングで通常投げが決まるぞ。タオカカの通常投げは投げ間合いが広いので、投げ抜け仕込みバリアガード対策にもなる。通常投げが通しにくい相手に交ぜてみよう。

しゃがみAをバリアで防がれても、通常投げが届く。対策しづらい相手には効果があるぞ。

ハイジャンプ仕込みで固めを強化!

ハイジャンプの予備動作中にねこっとび!を出すと、相手を跳び越えた時点で相手方向に振り向く。また、ハイジャンプの予備動作中にネコ魂ワン!を出して各種ダンシングエッジに派生すれば、前方跳ね返りで跳び越えた後、相手側に振り向くぞ。このテクニックは、ジャンプキャンセル可能な技からでも使える。接近戦で立ちBや立ちCを当てたら、ねこっとび!なら↓↙←、ネコ魂ワン!なら↓↘→↘と素早く入力。その後、ハイジャンプの予備動作に入った瞬間にボタンを押せばOKだ。固めの一つとして使おう。

通常技からのハイジャンプ仕込み必殺技は、ハイジャンプの予備動作に入ってから出すこと。

入力が成功すれば振り向きつつジャンプ攻撃が出せる。気持ち遅めに入力を開始するといい。

対戦攻略

ハクメン

当て身技の斬神と虚空陣 雪風は、切り返しに非常に便利。相手の連係を覚え、ポイントを絞って使おう。

Text：KYO

虚空陣 雪風を狙え!

虚空陣 雪風は、当て身に成功するとハクメンに15フレームのヒットストップが生じた後、57フレームで攻撃判定が発生する。打撃技を受け止めたときは反撃が確定するが、対飛び道具の場合は相手にヒットストップがかからないため、反撃が遅くなる。だが、暗転前に攻撃を受け止めた場合は暗転中にハクメンが動き出し、暗転後35フレームで攻撃判定が発生。飛び道具に対しても反撃しやすくなるぞ。

虚空陣 雪風は入力後1フレームで暗転するため、暗転前に当て身をするには、相手の攻撃が当たる瞬間に出す必要がある。そこで役立つのが、↓↙←↓↙←＋B～Dずらし押しという入力。←＋Bの出始めは後方に身を引くため、引き付けやすくなるのだ。

←＋Bは出始めに身を引く。飛び道具に対して↓↙←↓↙←＋Bと入力後、すぐにDを押せ!

引き付けて虚空陣 雪風を出せる。暗転前の当て身成立を狙いやすくなるので活用しよう。

斬神を狙えるポイントを覚えよう

相手の連係をガード中にレバー↙でDを連打すれば、連続ガードにならない攻撃はしゃがみDで当て身でき、入力が遅れたり攻撃が連続ガードになっていたときはしゃがみガードできる。下記リストを参考に狙ってみよう。

しゃがみDでの当て身成功後は、歩いてしゃがみCや、遅めに紅蓮→ダッシュ立ちBなどから空中連続技を決められる。また、ヒートゲージに余裕があるなら→＋C©▶虚空陣 疾風が簡単でオススメだ（ダメージ4357）。

下記リストのほか、発生の早いディストーションドライブは暗転を見てからしゃがみD連打で返せる。このとき、虚空陣 雪風を使うのもアリだ。また、ノエルのチェーンリボルバーは下段技が1種類のみ。相手がそれに派生したのを見たら、→＋Dで割り込むといい。アラクネに烙印を付けられたときの画面端での固めは、しゃがみDを連打すると無敵状態でしのげる。カルルの空中投げ→投げ抜けに人形↙＋D放しを重ねる連係は、↙＋D放しをジャンプDで当て身後、空中バックステップなどで逃げられるぞ。

レバーを↙に入れたままDボタン連打。しゃがみDが出ない場合はしゃがみガードになる。

しゃがみDで割り込める連係

キャラ	連係
ラグナ	【立ちC→しゃがみD】
ジン	【立ちC→立ちDor→＋C】　※1
	立ちD©▶霧槍 尖晶斬
ノエル	【立ちA→立ちCorしゃがみC】
テイガー	【立ちC→立ちD】
	立ちD©▶Bスレッジハンマー
タオカカ	立ちC©▶ネコ魂ワン!
	ネコ魂ワン!（連打時）
レイチェル	→＋B©▶Aタイニー・ロベリア　※2
	↙＋C→立ちAor立ちB
アラクネ	しゃがみA連打
	【→＋A→立ちD】
バング	【しゃがみA→しゃがみBorしゃがみC】
ライチ	棒所持時：【立ちB→立ちC】
	棒所持時：【立ちC→↙＋C】
	棒設置時：→＋C（1、2段目の間）
カルル	立ちC→人形→＋D離し
	立ちC©▶追憶のラプソディ
ハクメン	残鉄　※3
ニュー	【しゃがみC→→＋C】

※1：離れた間合いからの【立ちC→立ちD】はしゃがみDだと反撃が空振りする（→＋Dなら反撃可能）
※2：間合いが近い場合や最速のつなぎだと連続ガード　※3：1段目直前ガード後、2段目にしゃがみD

●タオカカ補足：カウンターアサルト～B派生→ジャンプCは、最速で入力すると32フレームでジャンプCが発生する。中段技にはほとんど反撃できる早さなので、主にそこを狙うといい。
●ハクメン補足：虚空陣 雪風で打撃技を当て身した場合は、相手に73フレームのヒットストップが生じる。暗転後に当て身を成功させても反撃が確定するぞ（対無敵技は除く）。

一問一答

この世に悪がある限り、この萬駆様は滅びぬ！　……とはいえ無苦（ムック）とやらは少々難敵でござるが故、今回は下忍たちの手も借りて挑むでござる！

無理な体勢でも笑顔を絶やさず空を飛ぶことを夢見る男
覇智神 萬駆（バチガミ バング）

問　起き上がりを見てから攻められるのだが……

答　その場起き上がりを使うでござる！（担当:[illegible]）

緊急受身、前転起き上がり、後転起き上がりは、動作の始めに効果音がある上、キャラが白く光るため見てから対応されやすいでござる。そこで役立つのが、ダウン中に↓＋AorBorCのその場起き上がり。効果音やエフェクトが無いので、見てからでは対応されにくいのでござる。

その場起き上がりは、動作全体が19フレームと短いのも魅力でござる。13フレーム目までは打撃技に対して無防備でござるが、投げに対しては無敵。14フレーム目からは、必殺技などでキャンセル可能でござる。

つま～り、その場起きから発生の早いしゃがみAなどで暴れるだけでも、見切られにくく強力。さらに、後半を必殺技でキャンセルすれば、起き上がる前に出ているように見えるほど早いでござる。このときに出す技は、無敵時間が無くても発生が早ければ十分に効果的でござるよ～。

そのほか、前転or後転起き上がりを必殺技でキャンセルするのも手でござる。どちらも動作全体が39フレームで、18フレーム目から必殺技でキャンセル可能。攻めようと追ってきた相手を返り討ちにできるでござる！

様子を見つつ攻める相手にはその場起き。発生の早い通常技を出すだけで十分有効でござる。

後転は必殺技でキャンセルするのも手でござる。追ってくる相手にヒットしやすいでござるぞ。

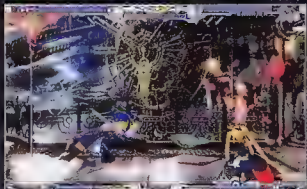
問　おい、あのウサギが倒せねぇぞ！

答　設置技はすぐにつぶすが吉でござる！（担当:狂）

レイチェル殿は設置技が強力なので、近付くのが困難でござろう。まずは設置技の消し方を伝授でござる。

ゲオルグ13世は、カエルに700以上のダメージを与えるか、レイチェル殿に攻撃をヒットさせれば消えるので、遠距離ならカエル、近距離ならレイチェル殿を狙うといいでござるよ。攻撃後のスキを突かれないよう、各種キャンセル可能な技を使うのが得策でござるな。カボチャを設置するインピッシュ・シプソフィラは、レイチェル殿に攻撃をガードさせれば消えるでござる。また、どちらの技にも投げが有効。投げ抜けされても消えるので、近くで設置されたらダッシュから投げを狙うといいでござる。

遠距離では、タイニー・ロベリアやインピッシュ・シプソフィラを風で飛ばしてくるが、風は無限ではござらん。相手の風ゲージを確認しつつガードを固め、風ゲージが減ってきたら一気に攻め込むでござる。空中では風の影響を受けやすいので、地上からダッシュで近付くといいでござるよ。

レイチェル殿がジャンプしたときは、空中で各種設置技を出そうとすることが多いので、こちらもジャンプで追いかけるのが有効でござる。幸いレイチェル殿のジャンプは緩やかなので、ジャンプ攻撃や空中投げで捉えるのは容易でござろう。

対レイチェル戦は、いつでも設置技に反応できるよう中距離を保つのが重要でござる。

レイチェル殿のジャンプは動きが遅いので、空中投げを狙うのが有効な手段でござる。

答　→＋Aは直前ガードするでござるよ！

レイチェル殿→＋Aは空中ガードできない上、上半身にガード判定がある厄介極まりない技でござるな。

この→＋Aは、空中直前ガードするのが得策でござろう。低い位置なら、発生の早いジャンプAなどが反撃としてヒット。高い位置だと反撃を決めにくいでござるが、ジャンプ攻撃を出しておけば、再度→＋Aを出されてもつぶせるでござるよ。

たとえ→＋Aをくらっても、カウンターヒットさえしなければ追撃を決められることは少ないので、恐れずに狙うのが重要でござるな。

→＋Aで対空をしてくると読んだら、ジャンプ攻撃を出さずに直前ガードを狙うでござる。

直前ガードに成功したら、できるだけ発生の早い技で反撃するといいでござるよ。

ゲオルグ13世を倒すオススメの攻撃

※ゲオルグ13世の放電を当て身する

キャラ	攻撃	キャラ	攻撃	キャラ	攻撃
ラグナ	立ちD、↘＋C、デッドスパイク	タオカカ	→＋C、↘＋C（2段目まで）、ネコ魂ワン！（2段目まで）	ライチ	棒所持時：ジャンプB、棒設置時：三元脚・白、東南西北
ジン	しゃがみC、しゃがみD、空中AorB氷翔剣	レイチェル	ジャンプ中↓＋C、タイニー・ロベリア、ソード・アイリス	カルル	ジャンプ中↓＋C©アレグレット（空振り）、人形↘＋D離し
ノエル	しゃがみC、→＋D、←＋D	アラクネ	しゃがみD（2段目まで）、ジャンプ中↓＋AorBorC、f マルg	ハクメン	立ちC、↘＋C、ジャンプC、各種D※、虚空陣 雪風※
テイガー	↘＋C、スレッジハンマー	バング	立ちC、しゃがみC、→＋A	ニュー	→＋C（4段目まで）、スパイクチェイサー、シックルストーム

答　起き上がり方を工夫するでござる！

↘＋Cやジャンプ中↓＋Cでダウンを奪われた後は、後転起き上がりが比較的安全でござる。ただし、そればかりではスキにダッシュ攻撃やインピッシュ・シプソフィラを狙われるので、起き上がり方やタイミングを変えるなどの工夫が大事でござる。

画面端での立ちC・C©ゲオルグ13世後は、各種特殊起き上がりをするとAタイニー・ロベリアをくらってしまうので危険！　この連係に対しては、緊急受身が正解でござる。

ゲオルグ13世は引き付けてからの緊急受身でもかわせる。まれに使うといいでござろう。

ダウン追い打ちをくらってから逃げるのも有効。耐えることも重要でござるよ。

●**その場起き上がり補足**：その場起き上がりのモーションはキャラによって長さが異なるが、多くのキャラは各種行動が可能になった後も続く。その後は起き上がりモーションが終わるまで、「各種行動が可能（ガード入力ではキャンセルされない）、投げられ判定が無い、攻撃をくらっても起き上がり動作中扱い（各種補正が掛かる）」という優秀な状態。その場起き上がり後は、ガードして様子を見るのも有効だ。

このゲーム、投げが厳しいよ……

投げ抜けの技術を覚えるでござる!（担当：翁猥爺）

本作の投げ抜けは、何と投げられる11フレームも前から入力を受け付けているでござる。ほとんどのキャラの投げは発生が7フレームなので、相手が投げを出す4フレーム前にBC同時押しを入力していても、投げ抜けが成功するのでござるよ〜。

この先行入力は、投げの空振りが暴発しないバリアガードとの複合入力（ガード方向＋ABC同時押し）で特に役立つでござるな。緊急受身の終わり際にこれを入力すれば、投げと打撃の二択を回避しやすいでござる。

さらにさらに、この先行入力による投げ抜けに限り、「スローカウンターとなる状況で投げられても投げ抜けが成立する」事実が判明ッッッ！

分かりやすいのは、インフェルノディバイダーなど硬直中が被カウンターヒット扱いの技。相手に投げられる前にBC同時押しを先行入力しておけば、投げ抜けできるでござる。

これは技の出始めを投げられた場合でも同じ。「打撃技→投げ抜け」、または「投げ抜け→打撃技」と先行入力の投げ抜けを仕込んでおけば、投げられても投げ抜け成功でござる。

「打撃技→投げ抜け」は、投げでつぶされやすい遅めの中段攻撃に仕込むのが有効でござる。一方、「投げ抜け→打撃技」は、主に自分の硬直中に仕込む。例えばテイガーのBスレッジハンマーガード後、投げ抜け→立ちAと入力すれば、打撃技には発生の早い立ちAが勝ち、通常投げには投げ抜けが成功するでござるよ。

活用法其之壱　技を出した後に仕込む

拙者のD系統の攻撃が投げに弱かったのは、過去の話でござる。Dを押した後、BC同時押しで先行入力の投げ抜けを仕込めば……

タイミング次第でござるが、出始めを投げられても投げ抜け成功でござる。ほかの方々も、中段攻撃などに投げ抜けを仕込むと強いでござるよ。

活用法其之弐　反撃確定の状況で悪あがき

硬直中が被カウンターヒット扱いの技には、反撃で通常投げが確定!? それも過去の話でござる。相手が投げを狙うタイミングを見計らって……

先行入力で投げ抜けを仕込んでおく。通常投げで反撃されたとしても、スローカウンターの表示が出ずに投げ抜けが成立するでござる!

メカの人に触れニャス!!

機をうかがって前進するべし!!（担当：覇智神 萬駆）

最近対戦にも参加してきたニュー殿でござるな。確かに彼女はちとクセが強く、遠距離でサクサクとやられ、頭に血が上っていつの間に……ということも多いでござるな。しかぁ〜しっ、そんな彼女にも基本方針を頭に入れて挑めば、近付くことは決して難しくなくなるでござるよ。

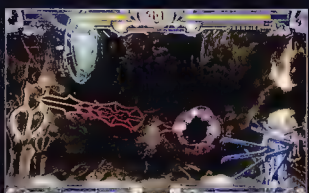
基本的に立ち回りで狙っていくのは、「立ちD・Dに低空空中ダッシュ」、「→＋D・Dにダッシュ」を合わせて、接近戦に持ち込むことでござるな。ニュー殿は接近戦が不得手なので、そこに好機が生まれるのでござる。

しかし、画面端から先に述べた接近を狙っても、近距離までは近付けないでござる。立ちD・Dや→＋D・Dの剣が出る程度の間合いまではガマンして接近し、そこからダッシュや低空空中ダッシュを狙っていけば、ニュー殿も対応しにくくなり、読み合いに持ち込めるでござる。

ハイジャンプからの空中ダッシュで、ニュー殿の頭上付近から接近する動きも重要でござる。ニュー殿は真上から背後側にかけての対空手段が乏しいため、対応されにくいのでござるよ。特にダッシュがステップタイプのカルル殿、ハクメン殿は地上からの接近が難しいので、ハイジャンプでの接近は必須でござるな。

テイガー殿の場合は、各種スレッジハンマーを使えばD攻撃を防ぎつつ前進できるでござる。しかし、ニュー殿も当然硬直を狙ってくるので、スレッジハンマーを出すフリをして前進するといった行動も交ぜた方が有効でござるよ。アラクネ殿は、ダッシュとPならばQ、ハイジャンプ↓＋Aを交ぜて接近するでござる。

また、各種D攻撃には直前ガードを狙うのが有効でござる。直前ガードでヒートゲージを稼ぎ、接近戦での一発を狙いやすくするべしっ!!

立ちD・Dに合わせて低空空中ダッシュ攻撃。これを狙っていくのが基本方針でござる。

ハイジャンプ→バリアガードでの様子見は、遠距離対空を避けつつ接近を狙えるのだッ!!

答　←＋D・Dが狙い目でござるっ!!

な・な・何とッ!! ニュー殿の黄金連係である【立ちD・D→←＋D・D】は、立ちD・Dの2段目を直前ガードすれば特定の必殺技やダッシュ攻撃で割り込めるのでござる。ただしッ、間合いが遠い場合は届かない技もあるので、注意が必要でござるよ。

詳しい反撃技は下表を見てほしいでござる。ラグナ殿のカーネージシザーやライチ殿の緑一色は、通常ガードでも狙えるでござるな。また、拙者の大噴火は、通常ガード時は間合いが遠いと反撃にならないでござる。覚えて損は無しィィィィ!!

立ちD・Dの2発目を直前ガードすれば、続く←＋Dとの間が大きく空くでござるよ。

下表の割り込み技で反撃すれば大ダメージでござる。立ちD・Dからの連係を封じ込めよッ!!

立ちD・Dを直前ガード後、←＋Dを回避しつつ反撃できる技

キャラ	技	キャラ	技
ラグナ	カーネージシザー（通常ガードでも可能）	アラクネ	↘＋C（遠×）
ジン	ダッシュ→＋C（遠×）	バング	ダッシュ↘＋C、萬駆活殺大噴火
ノエル	立ちD〜→＋B（空振り）〜→＋C（遠×）	ライチ	緑一色（通常ガードでも可能）
テイガー	無し	カルル	（通常ガード〜Aヴィヴァーチェ）
タオカカ	メッタメタのギッタギタ!	ハクメン	無し
レイチェル	無し	ニュー	ダッシュ↘＋C（遠×）、立ちD（相打ち）

※（遠×）は間合いが遠いと不可能。タオカカはしゃがみ歩きで回避可能。カルルのAヴィヴァーチェ後はほぼ五分の状況。

答　二択ポイントを把握するでござる!!

←＋D・Dやしゃがみ C ガード後は、クレセントセイバーとシックルストームの二択がくるポイントでござる。クレセントセイバーの方が当たるのが早いので、タイミング良く←〜↖と入力すればガードしやすいでござる。ただし、相手には遅めクレセントセイバーという選択肢もあるので、先の入力で完全に対応できるわけではないことに注意でござる。なお、シックルストームは直前ガードすれば20フレーム有利。反撃確定でござるッ!!

●ニュー対策補足：昇りクレセントセイバーは直前ガードすれば13フレーム有利なので、ラグナ殿はダッシュ立ちB、ジン殿は凍牙氷刃、ライチ殿は緑一色（通常ガードでもOK）、ニュー殿は立ちDで反撃可能でござる。そのほかの方々は直前ガードしても反撃が厳しいので、ガード、直前ガードを問わず、ガード後は接近して二択を仕掛けていくのが有効でござるよ!!

THE KING OF FIGHTERS XII

システム面に変更あり！

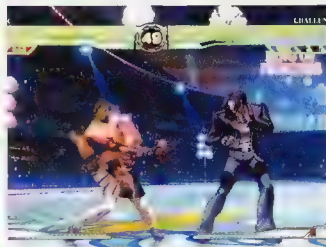
早くプレイしたくて待ちきれないプレイヤーのために、今回は重要なシステムの変更点や、大幅な変化が施されたキャラの紹介をしよう。もう少しの辛抱だ。

THE KING OF FIGHTERS XII
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2009年4月予定
■使用基板：TAITO Type X2

Text：極限堂

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。
※レバー操作はキャラクターが右向きの場合です

新システム 1 クリティカルカウンター

体力ゲージの下に、新しくクリティカルカウンターゲージが追加された。このゲージは攻撃を当てたりくらったりすることで増加していき、MAX状態までたまるとクリティカルカウンター攻撃が発生する状態になる。このゲージは時間の経過で徐々に減少していくぞ。

クリティカルカウンターが発動する攻撃のモーションには炎のようなエフェクトが発生する。

この攻撃が相手の攻撃をつぶすようにヒットした場合、エフェクトとともにキャラが拡大表示されるので……、

発動後に即座に超必殺技につなげることで、演出が入り、通常よりも大ダメージを与えられる。

OR

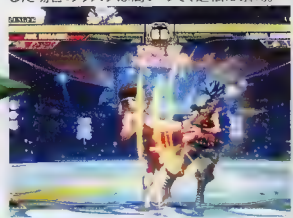
通常技や必殺技をキャンセルしてどんどんつなげて、相手に大ダメージを与えよう。

緑のエフェクトはクリティカルカウンター終了の合図。好きな技でフィニッシュだ。

新システム 2 ガードアタック

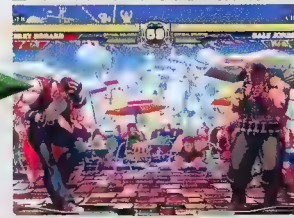
レバー←＋CD同時押しでガードアタックが発生。入力直後から当身判定が出現し、攻撃を受けるか一定時間経過すると自動で攻撃を繰り出す。この攻撃が当たると、相手が大きく吹き飛ぶので仕切り直しにできるが、体力に与えるダメージは少ない。主な使用用途としては、ジャンプ攻撃を読んでの対空技や、すき間のある連係への割り込みが考えられるだろう。

打撃に対しては中段、下段問わずに切り返し可能なので、攻撃を読んだら発動して……、

成功すれば相手を吹っ飛ばせるぞ。ただし、外した場合のリスクは高いので、過信は禁物。

新システム 3 相殺

以前のバージョンでは地上技と空中技がぶつかったときに相殺が起きていたが、これが地上技同士、空中技同士でないと相殺が起きないように変更された。強攻撃と（超）必殺技で相殺が発生する点は変わらずだ。相殺時に何もしないとキャラが後ろに跳ねるが、これは任意の行動でキャンセルが可能だ。相殺直後にダッシュして近づいたり、必殺技を出すこともできるぞ。

相殺直後は好きな行動に移れるので、素早く反応してアドバンテージを取ろう。

両者とも何も行動を起こさなかった場合は互いにバックステップで距離を取るぞ。

超球弾が削除されたほか、通常技も大幅に変更されて中国拳法がより強調される形になった。それに伴い、特に接近戦で力を発揮しやすいキャラになっているようだ。

従来の必殺技では龍顎砕のみが残っている。無敵時間がしっかり付いているので、対空技として活用できるほか、強で出すと大きく前進するので連続技にも活用できるだろう。コマンドが→↓↘＋BorDに変更されているので、初プレイ時にとまどわないように気をつけよう。

新しくなった通常技は、モーションに癖があるので初めは使いどころを迷いそうだ。しゃがみDは相変わらず強そうに感じたので、とりあえず頼りにして使っていって良さそうだぞ。

腕を伸ばして打撃繰り出す新必殺技だ。出が早いので連続技に活躍する。

ダッシュ後に前方に大きく跳び上がり蹴りを繰り出す。奇襲攻撃に使えそうだ。

龍顎砕が相手にヒット! 大きく変貌しているものの、この男はやはりケンスウなのだ。

しゃがみDはリーチが長くて使いやすい印象だ。本作でも頼りになる予感がするぞ。

CHIN GENTSAI

鎮元斎

酔拳に磨きをかけて生まれ変わった!

2種類の構えが追加されて、その構え中に出せる技を持つなど、もはや新キャラともいえる変更が施されている。また従来のシリーズで主力技だった瓢箪攻撃が無くなり、離れた距離でのけん制技を失ってしまったが、その代わりに接近時の攻めが強烈になった印象だ。相手に接近しないと苦しそうな点や、2種類の構えを使いこなす必要があるなど、とてもテクニカルなキャラに仕上がっていて職人好みのキャラとなっている。

構え中の攻撃では前方に進みながら蹴りを出す技が強く、ガードされてもスキがなく攻めを継続できる模様。構え中に別の構えに移行することも可能だ。酔拳の達人にふさわしい動きになっているので、立ち回りで相手をほんろうして闘えるだろう。

チンの技の中ではリーチに優れた必殺技なので、重宝することになりそうだ。

倒れそうになりながらも後ろに下がり、ついには倒れ込みながら蹴りを繰り出す技だ。

前方に進みながら浴びせ蹴りを繰り出す中段攻撃。一気に間合いを詰めたいときや奇襲攻撃に使えるだろう。

この構え中の蹴りが強烈な予感がする。接近時のラッシュ攻撃に役立ちそうだ。

RAIDEN

ライデン

『KOF』初参戦となるライデンは、その見た目通りに投げキャラとして存在している。地上のコマンド投げのほか、空中の相手に跳びかかって投げる対空投げと超必殺技の投げを持っているぞ。

ほかの必殺技では、クラウチングスタートの姿勢から突進するジャイアントボムや毒霧がある。ジャイアントボムは発生が遅いので当たりにくいが、ヒット時のダメージが高いというライデンらしい必殺技だ。ライデンは体が巨大なので相手の攻撃に当たりやすい弱点を持つが、見た目に反してジャンプの軌道が高いので、接近して投げのプレッシャーを与えやすい印象を受けた。投げキャラが好きな人や、巨大なキャラに魅力を感じる人、昔からのライデンファンだという人は使ってみよう。

ジャイアントボムは出が遅いが、ヒット時は相手を吹き飛ばす効果がある。

毒霧は前方に攻撃判定が出る。どのような使い方に適した技か気になるところだ。

空中の相手を投げるライデンボム。対空技か? 先読み技か?

大門とクラークにライデンを加えて、迫力ある投げキャラチームが組める日は近い!

芽生える野心、明かされる能力

今回は13人目の契約者と、最新バージョンのプレイインプレッションを掲載。読者参加型の企画も見逃すな!

Text:カイゼルちくわ

Daemon Bride デモンブライド

デモンブライド	
■メーカー	エクサム
■ジャンル	2D対戦格闘ゲーム
■操作方法	8方向レバー+4ボタン
■発売日	今春予定
■使用基板	eX-BOARD(エクスボード)

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

生徒会内に生じた対立

今回公開された契約者・橘 蒼矢は、立場上は生徒会書記であり、執行部の一員となっている。しかし、ラファエルを極秘に召喚したことやそのセリフなどから、何かしらの企みを持っていそうな人物と思われる。

生徒会長・久遠の真意を知っているかは不明だが、知っているなら見逃す人物とは思えない。野望と秩序のため、久遠を撃つことも考えられる?

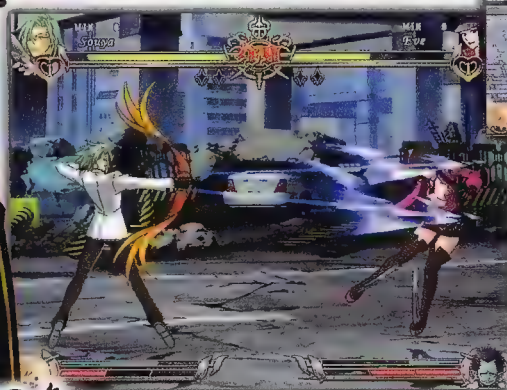
「私ならやれる。全てを、問題なく」

放たれる冷たき野望の矢

橘 蒼矢
SOUYA TACHIBANA

(CV:中村悠一)

ステラ学園生徒会書記。
執行部に入るため、
極秘に天使ラファエルを召喚し契約者となった。

大好きな蒼矢のため、自ら突進するラファエル。蒼矢本人の弓矢に加え、ラファエルの攻撃も遠距離型だとすれば、その弾幕にスキは無さそう?

弓から放たれる複数本の矢が放射状に広がっており、その攻撃範囲はかなり広そう。逆に接近戦ではどう闘うのかも気になる。

「ぷぷぷ、ぷぅ～いっきゅ～♪」

恋する乙女(センティメンタル・ピッグ)は知的な子ブタ

ラファエル

膨大な知識を内に秘める小さな天使。
自分を召喚した蒼矢にとても懐いている。

アフレコ直後にインタビュー! PART 6

出演声優コメント集

『デモンブライド』のボイス収録現場にお邪魔して、収録直後の声優さんに直接その感想をうかがったインタビューがこちら! 今回こちらで掲載しているのはその内容の一部だが、完全版は右QRコードからアクセスできる本誌の携帯サイト、「アルカディアモバイル」で読めるぞ。

橘 蒼矢
アスモデウス役 **中村 悠一さん**

アニメと違い、ゲームだと動きを見る前に音声を録るので、その部分で難しさはありました。蒼矢とアスモデウスでは、演じやすかったのは後者でしょうか……。ある程度の崩しが許されるキャラなので、楽しくやれました。なかなか僕の声と分からないかも知れませんが。ゲーセンには『三国志大戦2』で覇王になるくらい行ってましたので(笑)、紅花さん(能登さん)との掛け合いなど、個人的にも楽しみにしています。

※アスモデウス:闇咲 紅花と契約している悪魔

アミューズメント・エキスポバージョン 全10キャラ インプレッション

2月20～21日のアミューズメント・エキスポに出展されたバージョンでは、紹介済みの13人中10人が使用できた。それぞれの概要をお伝えしよう。

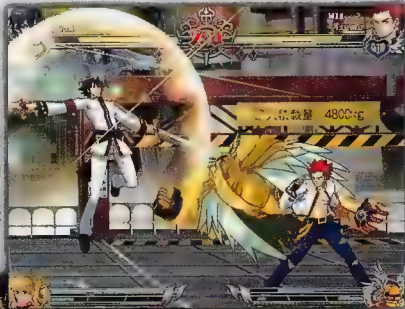
天使側契約者

●**久遠&ミカエル**：比較的スタンダードなキャラで、両手に持った2本の剣で闘うため攻撃範囲が広め。必殺技にはリーチの長い連続斬りや飛び道具跳ね返し技などがあるので、中間距離を得意としそうだ。

●**明日真&ウリエル**：性格の通り、豪快な打撃技を中心とするキャラ。一部の通常技は、ボタンを押し続けると炎をまとってパワーアップ。必殺技は突進技や上昇対空系など、やはり直線的な技がそろっている。

●**リヒト&ハニエル**：手にした本を振りかざし、非常に広い範囲を攻撃できるリヒト。そのほとんどが多段ヒットするぞ。ハニエルは飛び道具を無効化するフィールドを展開するなど、設置系の技を多く持っている。

●**結&メタトロン**：メタトロンが宿った小型の銃剣を武器に闘う、扱いやすいキャラクター。剣としての攻撃は大振りながらリーチと攻撃範囲に優れ、威力が高め。銃としての射撃は直線的だが弾のスピードが速い。

素直な技が多い久遠と明日真。ブライドの技で変化を付けるのが重要!?

リヒト、結は共にリーチに優れたキャラだが、ブライドはかなり異なる。

悪魔側契約者

●**零彗＆ルシフェル**：久遠と同じくスタンダードなキャラだが、こちらは連続打撃技や追加入力式で裏回りも可能な突進技など、攻撃的な技が多い。けん制に適した技が多いルシフェルとの相性は良好!?

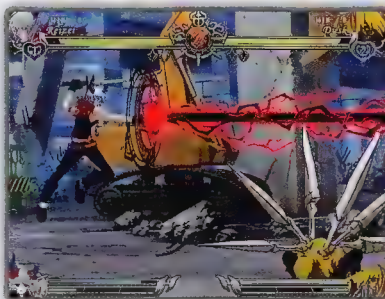
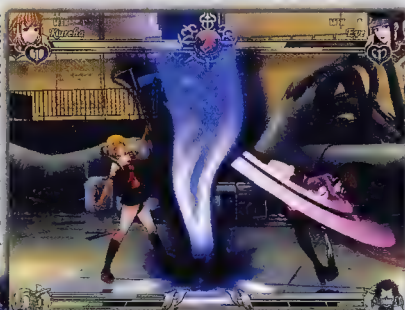
●**紅花&アスモデウス**：出現位置を数種類から選べるワープ技を持つ、トリッキーなキャラ。ブーメランのように戻ってくる飛び道具や黒い霧で姿をくらます技もあり、組み合わせれば相手をほんろうできそうだ。

●**ドーン&マモン**：動きは鈍いが攻撃力は高い、いわゆるパワーキャラ。腕に宿したマモンが、リーチの長い触手や範囲の広い毒攻撃で機動力の低さを補っている。コマンド投げがあるので狙うは接近戦か!?

●**イヴ&ベルゼブブ**：攻撃のすべてが蹴り技のイヴ。3回連続入力式の必殺技があり、レバー入力やボタンによって異なる派生技を出せる。ベルゼブブは果敢に相手にしがみつき、その動きを止めてくれるぞ。

●**ダスク&アスタロト**：移動速度が遅くジャンプが緩やかなダスクだが、突進しながら攻撃する通常技があるため緩急を付けた動きが可能。背中の骨(?)で攻撃するため、攻撃範囲やリーチはそこそこだ。

●**ぺこ丸&サタン**：自身を覆うサタンの形状を変化させて攻撃するぺこ丸。動物ならではの素早い動きと、トリッキーかつダイナミックな攻撃を併せ持つ。サタンの技は攻撃しつつ地面に沼を設置するものが多く、この沼は追加コマンドによって発動させられる。

攻撃的な技が多くガンガン攻められる零彗と、のらりくらりとしたスタイルのダスク。

紅花は扱いやすくもトリッキー。イヴは接近して蹴りまくる打撃キャラだ。

どこからどう見てもパワーキャラのドーンと、イロモノキャラのぺこ丸。

付録DVD(一部)連動！ブライド必殺技の技名を 読者の皆さんから大募集！

現在開発中の『デモンブライド』では、契約者自身の必殺技の名前はほぼ決まっているが、ブライドが放つ必殺技の方はまだ未決のものが多い。そこで一般の皆さんから、必殺技名を募集するプロジェクトを始動することに！

今回技名を募集するのは、右写真の三つのブライド必殺技。付録DVDや写真をよく見て、イメージを膨らませつつカッコイイ技名を投稿してほしい！

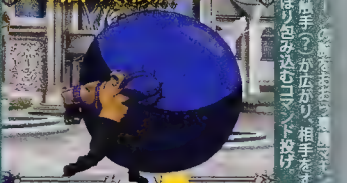
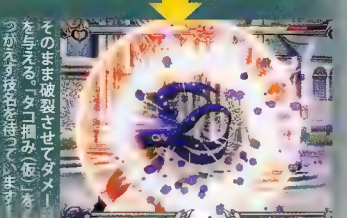
募集要項

本誌アンケートハガキに必要事項をご記入の上、「自由欄」に技名を書いて送って下さい。自由欄をほかの投稿などに使う場合、付近の欄外にご記入いただくほか、ハガキでの投稿もOKです(あて先はP143参照)。締め切りは3月30日(当日消印まで有効)。あなたのアイデアが、ゲームの世界観を彩ることになるかも!?

久遠を纏う天使ミカエルが放つ、複数の光の剣。付録DVDの3 19前後に収録されている。

の触手(?)が広がり、相手をすっぽり包み込むコマンド投げ。

そのまま破裂させてダメージを与える。「タコ掴み(仮)」をくつがえす技名を待っています！

悪魔ルシフェルが放つ、追尾性能を持ったエネルギー球。付録DVDの3 10前後に収録

※参考までに現状の技名を紹介！：久遠(超)必殺技／ヘブンスラスト、エリアルジャッジ、クレストバッシュ、セイクリッドジャッジメント　久遠ブライド必殺技／ラヴ・セイバー(仮)、ラヴ・ライトニング(仮)　零彗(超)必殺技／魔迅閃、黒翼刃、邪影連斬、神魔堕獄剣　零彗ブライド必殺技／我のチカラを見よ(仮)、我が怒りを受けよ(仮名)、我に畏怖せよ(仮)　ドーン(超)必殺技／グラップストリンガー、バスタータックル、タコ掴み(仮)、空中タコ掴み(仮)　ドーンブライド必殺技／バニシングバニッシャー、スプラッシュトゥブラック(仮)、デビルフィッシュ(仮)

©SEGA

関東の強豪が集結した 東京ベイエリアカップを特集！

バーチャファイター5 R VERSION A
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2008年12月16日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワークシステム：ALL.Net

※記事中に掲載している技後の有利／不利やダメージなどは、すべて編集部調べによるものです

今回は趣向を変えて、年末にニュートン大山店で開催された「東京ベイエリアカップ」（第2戦）から、選りすぐりの熱戦を紹介していくぞ。付属のDVDに試合が収録されているので、そちらを見ながら記事に目を通せば、会場の熱気が伝わるハズ……!?

Text:二代目メモマン

注目の熱戦をピックアップ 付録DVD試合解説 '08-'09 TOKYO BAY AREA CUP

「東京ベイエリアカップ」は、毎月最終日曜日にニュートン大山店にて開催。大会に餓えた関東近郊のプレイヤーが集まる、3on3形式の大会となっている。

参加チーム数は毎回50チームを超えていることから、この大会の存在感とともに、プレイヤーのモチベーション維持につながっていることが分かるだろう。東京でもトップクラスのプレイヤー同士による激戦も多く、レベルの高さはご想像通りとなっている。今回アルカディアでは、第2回大会の模様を厳選してDVDに収録している。ここでは、収録試合の解説をしていくぞ。

今期の東京ベイエリアカップは全6回構成となっており、3月で第4回を迎える。出場に当たって特に制限は無いので、ぜひ参加してほしい！

大会は勝敗を競うだけでなく、楽しんだ者勝ち。観戦だけでもOK

DVD収録試合解説
【スパルタンX】大将「ホームステイアキラ」（アキラ） VS 【大山ニュートンB】大将「かまあげ」（アキラ）

アキラ要素をけん引しつつ頂点に君臨する「ホームステイアキラ」に対するは、もはや新興勢力とは呼び難いほどの実績を積んでいる「かまあげ」。アキラ同士の高レベルの攻防に注目だ。

序盤は「かまあげ」の投打のバランスが良く優勢に立つも、迎えた第4ラウンドで「ホームステイアキラ」の修羅覇王靠華山（⇩Ⓚ＋ⒼⓅ⇨⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）が流れをたぐり寄せ、エクセレントでラウンドを取る。

最終ラウンドでは「かまあげ」がこの試合初となる躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）カウンターを決めるが、コンボを失敗してしまう。ここから逆に躍歩頂肘をカウンターで被弾してしまい、最後は「ホームステイアキラ」が強気の投げで勝負を決めた。

壁との距離感を冷静に判断できてこそ決められるコンボだ。

両者の躍歩頂肘が命運を分ける結果となった……。

DVD収録試合解説
【わかば会A】大将「こえど」（ジャン） VS 【VF會工場A】中堅「ユキノ」（アオイ）

名実ともにトッププレイヤーである「こえど」に対するは、レディースプレイヤーながら実績・実力ともに十分の「増田（ユキノ）」。ジャンにとって非常に相性の悪い組み合わせとなるこのカード、両者のキャラ対策に注目したい。

まずは「増田」がジャンのさばき技対策で両止（⇦⇦Ⓟ）を使った攻めを展開し、その後の二択で体力を奪う。一方「こえど」が取った戦法は、天地陰陽（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）対策としての胴回し回転蹴り（⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ）を使った攻め。どちらもキャラ対策が高いレベルでまとまっているが、要所の天地陰陽や投げ抜けでまずは「増田」が優位に試合を進める。

その後「こえど」は山崩し（⇦Ⓚ）を使ってダメージ効率を重視した暴れを取り入れ、胴回し回転蹴りを軸に一気に攻め立てる。

最終ラウンドでは胴回し回転蹴りをスカし確定に使い、そこからの二択、下段全回転などを駆使して、貫禄の逆転勝利をものにした。

胴回し回転蹴りは対アオイ戦のメイン中段として機能するぞ。

DVD収録試合解説
【三茶ニーナB】中堅「マッハ」（ジャン） VS 【わかば会A】中堅「ばぶ吉」（アキラ）

当日「ゆり太」や「ぺーど」を倒して勝ち上がり、勢いに乗っている「マッハ」と、ワニニア枠代表ともいえる「ばぶ吉」による、準決勝・中堅戦。

慎重にミス待ちから体力を奪い、ジャンの性能を活かした攻めを見せる「マッハ」に対し、「ばぶ吉」は強気に守りつつも要所で攻めるスタイル。序盤こそラウンドを取られてしまうものの、馬歩衝靠（⇩⇦Ⓟ＋Ⓚ）からうまく体力を奪い、各種暴れとガードを織り交ぜて次第に流れを引き寄せていく。

迎えた最終ラウンド、「ばぶ吉」が一気に攻め立てたが、決めれば勝利となるコンボを痛恨のミス！「マッハ」の大逆転劇で幕を閉じた。

締めは昇膝（Ⓚ）でも勝利できたはずの「ばぶ吉」だったが……まさかのコンボミス。

辛くも勝利をつかんだ「マッハ」は、続く「こえど」も撃破し、当日の優勝をも勝ち取る結果に。

今回取り上げた東京ベイエリアカップのほか、3月14日にはオフィシャル全国大会が、同じく3月21日には京都・ネオアミューズメントスペースa-choにて5オン5のVFRカップ戦が開催される。本年も闘劇'09競技種目に選出されていることもあり、大規模大会が目白押しとなっている。気になるビートライブカップの開催については、情報が入り次第お伝えしていくぞ。

今回は、全国対戦でよく見かける流行デッキを検証して、初心者から中級者へのステップアップを計っていく。また前回に続いて新カードの運用法も併せて紹介していくぞ。これらを元に、自分のデッキでの対応策を考えよう。

ロードオブヴァーミリオン 新たなる胎動
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー+3ボタン+トレーディングカード
■発売日：2009年1月13日（稼働中）
■使用基板：Type X2

Text:MVP・ノイ

代表的なデッキの動きを知り対策を講じる

各種族単一デッキの戦術
How of each deck to fight

デッキ内の使い魔の種族を統一して使うと恩恵があるため、種族単一デッキは流行の中心にある。全7種族の代表的なデッキを把握して、その動きや狙いを覚えれば対策もしやすくなる。

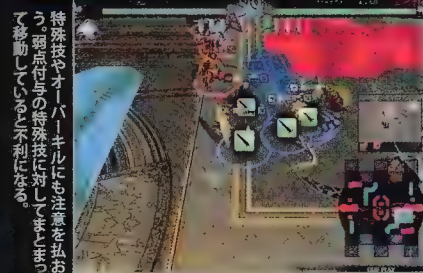
種族単一デッキの特徴

種族を統一することで得られる大きな特徴は、攻撃力アップや防御力アップの特殊技を使った際に上昇値が高くなることが挙げられる。とくに攻撃力アップを使うと戦闘が一瞬で終わることが多く、種族を統一する効果が高い。神族や海種以外の種族での攻撃力アップを持つ使い魔は、デッキを構築する上でほぼ必須カードといえ、逆に種族をばらけさせる場合は制圧面を強化しよう。

攻撃力アップの特殊技は戦闘時にもっとも重要なカード。使われた場合に相手よりも速度で有利な場合は一目散に逃げることも重要になる。

パーティの予測が重要

相手のデッキ構成は試合開始前に見れる。まずはここで使い魔とスキルから予想して、どのようなパーティが最初に出てくるか、またどんな戦略を持っているかを把握しよう。[アルカナ] スキル持ちが居るならカウンターを警戒し、[シールド] スキル持ちが居るなら封印されないように警戒しよう。いったん試合が始まると相手に接近するまで相手のパーティ編成は見ることができない。このため1STパーティとの戦闘後に、相手が2NDパーティでどの使い魔を出してくるかを予測するのが重要になる。[アルカナ] や [シールド] のスキル持ちを出してくるのか？　特殊技ゲージのたまりが遅い速度ダウン系や、弱点付与系の使い魔を出してくるのか？　攻撃力アップやトラップの特殊技を持った使い魔が出てくるのか？　これらをある程度予測できれば、迎撃するか制圧に行くか、敵陣へ深入りしてもいいかどうかの判断をしやすくなる。

相手に［アルカナ］スキル持ちが控えている場合はカウンターを警戒。逆サイドから出撃された場合に阻止しづらい。

特殊技やオーバーキルにも注意を払う。弱点付与の特殊技に対してまとまって移動していると不利になる。

三大勢力 神族単一デッキ

スキル　サーチ：2・ゲート：4・シールド：1・アルカナ：1

1STパーティから【愛染明王】を投入し、特殊技を2回使ってサーチアイを封印。封印後は【セルケト】を出撃して制圧していくのが基本戦法。【愛染明王】が居るかぎり敵陣へ深入りせずともサーチアイの封印を狙えるため、時間がたつほど優位に立てるのが特徴だ。このため相手側は戦闘を仕掛けざるを得ず、引き気味に戦っていける。序盤の戦闘で生還させると、退却時にゲート内へ入る前に特殊技を使える。再出撃後に少し時間がたてば特殊技を使えるのでサーチアイを封印しよう。もしも相手がサーチアイをこまめに修復して封印できなくても、修復している時間は一方的に動けるので多少有利な展開になる。何度か使えば積み重ねた時間差はかなり大きいぞ。またこのデッキは【アヌビス】、【ユニコーン】といった速度関連の特殊技を多く持っているのも特徴。戦闘で有利な状況を作れないが、接触するたびに速度差を付ければ再出撃時の相手との時間差は大きくできる。戦闘においては【ペガサス】の単体ダメージ系特殊技とオーバーキルで1体を落とすのを目標にしよう。【玄武】は移動速度が遅くてやられやすいので、2NDパーティで出撃して余裕があればシールドを封印だ。

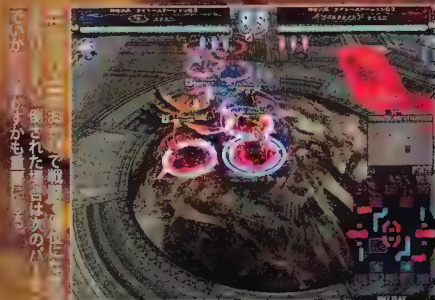
このデッキへの対策は戦闘を仕掛けて【愛染明王】を優先して倒すのが有効。いったん倒せばしばらくはサーチアイを気にせず試合を進められる。

お見合い状態は【愛染明王】が活きる。相手がサーチアイの封印を嫌がれば自陣近くで戦闘をできるため、生還しやすい。

三大勢力 魔種単一デッキ

スキル　サーチ：2・ゲート：1・シールド：1・アルカナ：0

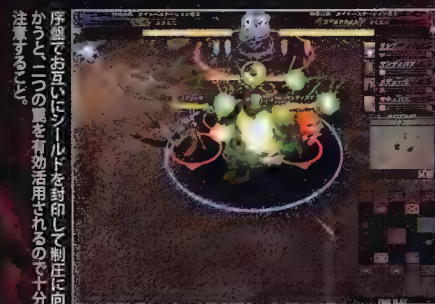
魔種の単一デッキは【リリス】を【【鬼】酒呑童子】や【オーガ】に替えたものなども多くコスト20の枠に入れる使い魔で対応勢力の有利具合や主人公の武器が変わっていく。ここでは対不死を重視した【リリス】を採用し、雷武器を持ったデッキをメインにする。どのデッキでもいえることは【サキュバス】を軸にして積極的に戦闘を仕掛けるのが基本戦法。【サキュバス】がコスト10なため特殊技ゲージがたまりやすく、生存している限りほぼいつでも攻撃力アップの特殊技を使いながら戦闘が可能だからだ。攻撃力アップを使って相手の弱点属性を突く使い魔が居れば、HPが減少してない限りは戦闘で負けづらい。ただし戦闘に勝ったとしても相手の次のパーティのうち1体を落とせる状態でなければ退却するのが重要。これだけだと戦闘だけで終わる可能性が高いので、【マンティコア】の居るパーティでシールドを狙って制圧する戦法も狙おう。勝負どころは【サキュバス】+【グリフォン】+相手の弱点を突ける使い魔で出撃した場合。戦闘で優位に立ちつつ制圧し、次のパーティをサクリファイスなどで退ければ一気に勝負を決めることが可能だ。

このデッキへの対策は[illegible]の対処。防御力は高くないので集中攻撃すればどの使い魔も簡単に倒せるが、この際に【サキュバス】や【グリフォン】を優先して倒すと次のパーティで有利になる。

三大勢力 不死単一デッキ

スキル　サーチ：2・ゲート：2・シールド：2・アルカナ：0

【ブラムス】と【重装暗黒騎士】の二つの罠を軸に、速度ダウンや単体ダメージ系特殊技をそろえたもの。基本戦法は【重装暗黒騎士】と【リッチ】のどちらかでシールド封印を狙いつつ、制圧合戦になった際に罠でダメージを奪い、戦闘で有利な状況を作り出そう。ATKの数値が低いため、【ダンピール】が居ないパーティの場合は相手の弱点を突ける使い魔を優先して生存させることが重要になる。また5枚デッキなのでいったんエクセレントを取られると厳しい戦いになる点も注意したい。とはいえ二つの罠の存在感は圧倒的で、弱点を突かなくても相当量のダメージを奪うことが可能。罠をアルカナ上に設置すれば相手はそのアルカナを制圧するのが困難になり、お見合い状態に持っていきやすい。設置してあるかどうかは対戦経験を重ねた相手だとある程度見切られてしまうが、【ブラムス】や【重装暗黒騎士】が倒されなければ常に制圧をちゅうちょさせたり、深追いを阻止したりとプレッシャーを与えられる。罠はパーティが動いた場所に設置できるので、これを警戒させるには敵陣近くまで移動してから引くことで、相手に罠の場所を特定されにくくできるぞ。

このデッキへの対策は罠持ちの使い魔を倒して罠を封じることと、エクセレントを取った次のパーティで一気に勝負をかけるのが重要だ。

序盤でお互いにシールドを封印して制圧に向かうと、二つの罠を有効活用されるので十分注意すること。

超獣

- ヨルムンガンド
- ワーウルフ
- ケイロン
- シペ・トテック
- ヴォーパルバニー

【ヨルムンガンド】を軸にした戦闘デッキで、【シペ・トテック】で地味にリードを狙っていく。【ワーウルフ】と【ケイロン】を絡めた戦闘はかなり強いが、超獣全体の特徴としてHPが少ないためカードさばきがかなり要求される。主人公のレベルが高くなると壁役として使えるので、使い魔を後ろに置けばATKの高さのみを存分に発揮できる。対策はエクセレントを重視してみるといいだろう。

海種

- わだつみ
- オケアノス
- アクアライダー
- アリオーシュ
- ニクサー

海種は【テティス】を軸にしたデッキやコスト15枠の選択で対応力が変化するが、基本的にはコスト30の使い魔を前面に出して【オケアノス】などを使いながら戦闘をこなす。そしてすきを見てシールドを封印した後、制圧に移行しよう。このデッキへの対策は壁役の使い魔を倒せるならそれが簡単な対処。相手はスピードを生かして逃げる戦法が得意だが、つき合わない方がよい。

亜人

- 【魅惑】ウィッチ
- ハーメルン
- バーサーカー
- コボルド
- 【狂】オークオラクル
- ドワーフ

戦闘寄りの6枚デッキで【コボルド】、【バーサーカー】、【【魅惑】ウィッチ】が主力。【ハーメルン】でうまく相手を引き寄せたときは【ドワーフ】のカウンターを狙おう。【ハーメルン】、【【魅惑】ウィッチ】、【バーサーカー】のパーティならエクセレントも狙える。【バーサーカー】はHPが少ないので大切に扱うこと。対策は【ハーメルン】が居ないときにスピード差を生かすことにある。

機甲

- ベガ
- リゲル
- カペラ
- スピカ
- デネブ

【リゲル】と【ベガ】で突破しつつ［アルカナ］スキル持ちで一気に制圧を狙っていく。【リゲル】はスピード4なので、かならず生還させるのがポイント。［アルカナ］持ちで足を引っ張られないように戦闘の際はうまく守っていこう。このデッキに対しては、［アルカナ］持ちを倒すかわざと生存させて速度差を作るかの見極めが重要。アルカナストーン上に罠を張られないよう注意。

絶賛活躍中の使い魔を再確認

新カード運用法 第二弾

How to use of a new card part2

前号に引き続き『新たなる胎動』で追加されたカードについてその運用法を見ていく。今回はコストの低い使い魔が多いがどれも優秀な特殊技ばかり。

シペ・トテック

じりじりと有利にする

スキルの乏しい超獣にとって［サーチ］持ちのスピード4なのが強力。攻撃属性が闇で神族に対するプレッシャーが大きいのも使いやすい。ATKが高いので［ワーウルフ］と併用すれば十分な戦力になる。特殊技はアルカナストーンへ若干のダメージを与えるもので、コストが低いため多用できる。

特殊技　アルカナストーンゲージを一定量減らす

ライノケンタウロス

サクリファイスと併用

コスト15で神族メタとして機能させやすく、特殊技は種族を問わずに強力な戦力として期待できる。特殊技は戦闘中にサクリファイスを使用したあと使ったり、相手がゲートへ帰還中にサクリファイスと絡めて使うと大幅なATK上昇を見込める。使いこなせばコストを超えた働きができるはずだ。

特殊技　フィールド内に居る敵・味方の合計数が少ないほど、自身の攻撃力が一定時間上がる

コボルト

使いやすさ抜群

コスト10なのでどのデッキにも組み込みやすく、特殊技も戦闘用で【バーサーカー】と併用すると優位に立てる。コスト10では同じ攻撃属性の【アサシン】や特殊技が似ている【マグス】などの選択肢があるものの、【アサシン】よりも汎用性の高い【コボルト】の方がやや多めに使われているようだ。

特殊技　範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる

【狂】オークオラクル

前面に押し出して突撃

このカードもコスト10でデッキに組み込みやすい。特殊技は一体を炎属性に対して無敵にするというもので、効果時間が長いためこの特殊技の後にそのカードを前面に押し出して突撃する戦法が強力。無敵にする使い魔は炎属性以外の攻撃で倒されないよう、ある程度高コストの使い魔に。

特殊技　範囲内の味方一体が炎属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる

リリス

キーカードを無力化

魔種で対策を立てにくかった対不死用の強力な一枚。特殊技は攻撃を単数にしてさらに射程も短くできるため、相手の撃属性の高コスト使い魔にかけることができれば相当有利になる。前面に出してきたところを一気にたたこう。ただし密集していると狙った一枚にかけるのがやや難しい。

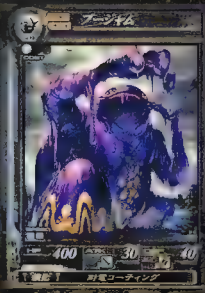
特殊技　範囲内の敵1体の通常攻撃を一定時間、単数攻撃にする

【蛮】酒呑童子

まさに特攻隊長

魔種のコスト20では【オーガ】、【リリス】とこの一枚がかなり有力。どれも複数攻撃で強力なスペックを持つ。特殊技は自身を約1カウント強無敵にするというもので、【サキュバス】や【グリフォン】と組み合わせるとほぼ無傷で相手をせん滅できることも多い。特殊技が切れるタイミングを見極めよう。

特殊技　自身がすべての攻撃属性に対して、一定時間無敵になる

ブージャム

スピードさえあれば……

［ゲート］と［サーチ］のスキルを持っていて特殊技が【わだつみ】や【テティス】などへ使うと極めて強力なのだが、スピード2がネックになっている。スピード2を気にしないような【トリトン】と組み合わせた戦闘特化デッキに組み込んだり、機甲デッキに投入して【ベガ】を強化するなどして使おう。

特殊技　範囲内の味方1体が雷属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる

フック

こう着状態を打破

高いHPと［サーチ］のスキルを持っていて、闇属性の複数攻撃は神族メタにかなり使いやすい。特殊技はアルカナストーンへ直接ダメージを与えるもので、相手が【ブラムス】などのトラップを警戒したこう着状態になったときに一方的に削れるのが強み。終盤になればなるほど生きてくる特殊技だ。

特殊技　アルカナストーンゲージを一定量減らす

脱初心者を目指すQ&Aコーナー

ノイ先生に聞け!

今月から始まった当コーナー。初心者からの質問に対し、Q&A方式でノイ先生が答えてくれます。第一回目の今回はアーケードゲーム専門誌の編集部に勤務している方からの質問です。ちなみに称号レベルは6だとか。

ぶっちゃけ、対戦で勝てません!
デッキに対してアドバイスをください!

(東京都　Aルカディア編集部・N口)

Q 新SRの【〔掌握〕セラフ】を引いたので、それを使ったデッキを組みました。【〔掌握〕セラフ】と【アヌビス】で時間を稼ぎ、その間に【セルケト】でアルカナストーンをけずるという戦術のつもりなのですが、なかなかうまくいきません。【〔掌握〕セラフ】の活用法や、デッキに関するアドバイスをお願いします。

A 【〔掌握〕セラフ】で時間を稼いでいるすきに制圧するのはどのデッキに対しても有効な戦術なので、より効果的な運用法とデッキ編成を考えていくことにしましょう。【〔掌握〕セラフ】の特殊技を生かすためには敵部隊をゲートに戻させる状況が必要になりますが、戦闘で簡単に押し負けてはそのまま制圧に移られ、【〔掌握〕セラフ】の能力を生かすことができません。現状のデッキだと戦闘要員が薄く、全体強化にも乏しいので若干戦闘に不安が残ります。そこで戦闘に押し勝つよりも、敵部隊を集中して一体落とし、ゲートに戻らざるを得ない状況を作り出すように意識しましょう。相手がゲートに戻る回数が増えるほど、【〔掌握〕セラフ】の特殊技も生きてきます。さてそのための編成ですが、敵部隊を集中して落とすために【エンジェル】と【アヌビス】を【クロ】に変えてはどうでしょう。【クロ】は優秀なスペックの戦闘要員であり、特殊技も光の単体大ダメージなため、【ペガサス】やプレイヤーのオーバーキルと組み合わせると一部隊を落とすのも容易になるのではないでしょうか。基本的な戦略としては毎回の戦闘で単体大ダメージを駆使して一部隊を落とし、ゲートに戻させます。その際に必ず【〔掌握〕セラフ】の特殊技を使い、時間を稼ぐのを忘れないようにしましょう。そうして稼いだ時間を利用し、神族の足の速さも生かしてチクチク制圧を進めていきたいですね。強力な[アルカナ]持ちの【セルケト】も居るため、稼いだ時間でサーアイを封印しにくいのもいいでしょう。戦闘には向いていないためむやみに【セルケト】をパーティに入れるのは危険ですが、サーチアイを封印した状態や単体大ダメージを駆使して運良く敵の主力部隊を落とせた場合などには積極的にパーティに入れ、一気に制圧を進めてしまいたいところです。

次にデッキの攻撃属性バランスですが、闇以外の4属性がかなりバランス良く組まれているため、主人公の武器選択にもかなり幅があります。その環境での流行種族や、ご自身の苦手な種族に対しての弱点属性を持ちましょう。現状魔種がやや多い環境であることを考えると撃属性が【ペガサス】だけだと若干不安があるので、主人公の武器は撃属性の、オーバーキルが単数のものがいいのではないでしょうか。

最後にデッキのバリエーションですが、【〔掌握〕セラフ】を最大限に生かすのであれば【フェニックス】や【〔神秘〕エルフ】など回復要員を加え、稼いだ時間を回復のゲージがたまる時間に費やし、常にこちらが戦場の支配権を握るようなデッキも面白いのではないでしょうか。

ノイ先生への質問大募集!

ノイ先生への質問大募集! 使い魔カードの運用法や「あの種族に勝てない! 対処法を教えて!」といった質問まで『LoV』に関することだったら何でもOK。P143の宛先、アドレスで「LoV・教えてノイ先生」のコーナーまで送ってください。採用者には担当編集から私物の未使用カード(RかSR・カードの指定は不可)をプレゼントします。

各大会名勝負解説

セービングアタック……セービング
スーパーコンボゲージ……SCゲージ
リベンジゲージ……Rゲージ
N……ニュートラル
C……キャンセル
SC……スーパーキャンセル
EX……EXセービング
・でのつなぎ……ターゲットコンボ
攻撃を出さずに着地するジャンプ……空ジャンプ
1フレーム……約60分の1秒

全国大会のピックアップ動画と、前日のお祭りStreet Battle 5のベストバウト。2大大会の動画を収録、その試合を解説していく。試合から学べることは多いので要チェックだ!

付録DVD 収録コンテンツ

Street Battle 5ピックアップ
全国大会決勝ピックアップ

全国各地から集結したプレイヤーたちの激戦をピックアップして収録。激動の週末の興奮をよみがえらせてくれるぞ。

STREET FIGHTER IV（ストリートファイターIV）
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日：2008年7月（稼働中）
■使用基板：TypeX2

Text：チームストIV（OYZ、が一くん、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク、パチ、ラオウ、ロケット）

Street Battle 5 ベストバウト

ベスト8戦からの試合の中で、チームの勢いの流れを作るカギとなった試合を1試合ずつピックアップしていくぞ。

押忍!2D神!	プレイヤー名(キャラ名)	勝敗	プレイヤー名(キャラ名)	イノヌキFightClub
先鋒（収録）	ネモ（春麗）	○×	カンバラ（豪鬼）	先鋒（収録）
先鋒	ネモ（春麗）	○×	たかだ（サガット）	次鋒
先鋒	ネモ（春麗）	○×	アイク（バイソン）	中堅
先鋒	ネモ（春麗）	○×	井上（バイソン）	副将
先鋒	ネモ（春麗）	×○	ヌキ（春麗）	大将
次鋒	ももち（豪鬼）	○×	ヌキ（春麗）	大将

ベスト8戦、前評判の高い強豪チーム同士の対決だが、先鋒「ネモ」が爆発する。【イノヌキFightClub】はチーム戦でキーとなる豪鬼、「カンバラ」を「ネモ」に被せてくる。

春麗がやりづらい組み合わせだが、「ネモ」は間合いを取って誘い込み、斬空波動拳や百鬼襲にジャンプ強Ⓟを合わせてあっさりラウンドを取る。続くラウンドは「カンバラ」ペース。斬空波動拳狙いのウルトラコンボを空振りさせて流れを一気に持っていった。最終ラウンドは五分の展開で試合が進むが、最後の最後、ひそかにたまっていたスーパーコンボゲージを見逃した「カンバラ」のスキに「ネモ」が千烈脚を見逃さずたたき込んで勝利した。

次鋒はタイガアッパーカットの出しどころのセンスがずば抜けている「たかだ」。1ラウンド目は接戦となったが「ネモ」がすかし下段でフィニッシュ、続けてセットプレイでジャンプ強Ⓟから気絶値の高い構成の連続技で、即ピヨリ。予選で大活躍したサガットを撃破し、【押忍！2D神！】が優位に試合を進める。「ネモ」は「アイク」、「井上」を沈めてから、「ヌキ」に負けてしまうがもはや勝負あり。【押忍！2D神！】が勝利した。

思わず出してしまった近距離立ち強Ⓟ→豪波動拳に「ネモ」が反撃。甘えた連係は見逃さない!

春麗同キャラ戦を制した「ヌキ」だが、名古屋最強豪鬼「ももち」がきっちりこれをストップ。

りきすた	プレイヤー名(キャラ名)	勝敗	プレイヤー名(キャラ名)	しちしょうしちきん+1
先鋒	キャベツ（ヴァイパー）	○×	F（リュウ）	先鋒
先鋒	キャベツ（ヴァイパー）	○×	トガワ（リュウ）	次鋒
先鋒	キャベツ（ヴァイパー）	○×	藤野（豪鬼）	中堅
先鋒	キャベツ（ヴァイパー）	×○	祐★（ガイル）	副将
次鋒	トモノ（フォルテ）	○×	祐★（ガイル）	副将
次鋒	トモノ（フォルテ）	×○	ウメハラ（リュウ）	大将
中堅	ユメ（リュウ）	×○	ウメハラ（リュウ）	大将
副将	遠峯りりす（豪鬼）	×○	ウメハラ（リュウ）	大将
大将（収録）	り。（ベガ）	○×	ウメハラ（リュウ）	大将（収録）

ベスト8戦、KOFプレイヤー「キャベツ」が畑違いの舞台で先鋒3タテし、会場を沸かせる。豪鬼の斬空波動拳の着地に合わせてのEXサンダーナックルなど、チームメイトのアドバイスを的確に実行した。盛り上がる相手チームの勢いに、冷静に対処したのは唯一のガイル全国大会出場「祐★」。鉄壁の対応で冷静に「キャベツ」を仕留める。だが、続く「トモノ」の起き攻めのループをくらい敗退。大将の「ウメハラ」に対し、フォルテ使い「トモノ」を当てるという【りきすた】の思惑通りの展開となる。

しかし、4対1の逆境すら「ウメハラ」にはささいな問題だった。「トモノ」をEX技大放出、ダッシュ×5など余裕の展開で屠ると、「ユメ」には足払い合戦をレクチャーするような「レベルの違う差し返し」を見せ付ける。名古屋での経験を生かした豪鬼対策で「遠峯りりす」を撃破、何事もなかったように大将戦へと持ち込んだ。

その昔「ウメに昇龍、りきにコマンド投げ」とまで謳われるほど活躍し、一時代を築いた男たちが、長年の時を経て対峙した。両者の伝説を知っている者なら感涙モノのこのカードは、常人の理解を超える動きがぶつかり合う歴史的一戦となった。

空気のように歩き立ち強Ⓚと歩き投げを通す「り。」が1ラウンド先取すれば、「ウメハラ」は波動拳と垂直ジャンプ攻撃でけん制をつぶすスタイルでラウンドを取り返す。迎えた最終ラウンド、立ち回りで1歩上を行く「り。」が優勢で進むが、「ウメハラ」が昇龍拳EXセービング～滅・波動拳でしゃがみ弱Ⓚを刈り取り、勝負が決まったかに思われた。けん制のEX波動拳を「り。」がEXダブルニープレスで抜けて窮地を脱すると、瀕死の状態で着地際の攻防が発生。「り。」は立ち中Ⓚ、「ウメハラ」はしゃがみ中Ⓚを迷わず繰り出したが……、最後に立っていたのは「り。」だった。

互いの強みをぶつけ合った大将戦は、格ゲー史に残る名勝負といえる。この日、会場が最も盛り上がった瞬間だ。

ウメに昇龍～補足1：ウメハラは膨大なまでの試合数からくる経験と、野性的な感から繰り出す潔い昇龍拳で無数のライバルをなぎ倒している。中間距離でのけん制技をいきなり狩ったり、密着で強昇龍拳を放ったりするが、どれも驚異のヒット率を誇る。その様は、「小足見てから昇龍余裕でした」といわれるほどだ。

全国大会決勝ピックアップ

全国の頂点を決めるシングル戦。壇上前の名勝負と、前日のリベンジマッチといえる「伊予」対「金デヴ」をピックアップ。

●Gブロック1回戦　おじさんボーイ（サガット）対NO NAME（じょえ）（ヴァイパー）

BPランキング上位を維持する「おじさんボーイ」と、ヴァイパーの力を存分に引き出す「じょえ」との1回戦での好カード。ハイジャンプorサンダーナックルキャンセルを使いこなし、画面上を駆け抜ける「じょえ」を若干動きの固い「おじさんボーイ」がとらえ切れない。←投げからのセットプレイ、めくりバーニングキックで「じょえ」が「おじさんボーイ」を気絶させてフィニッシュ。

●Hブロック3回戦　あーるえふ（サガット）対志郎（アベル）

関西が誇るマルチプレイヤー「あーるえふ」と、こちらもさまざまなゲームで活躍を見せる「志郎」との対戦。マルセイユローリング、ホイールキック、➡＋中Ⓚなど、多彩な技で「あーるえふ」を切り崩し「志郎」がラウンドを先取すれば、「あーるえふ」が裏回り二択に対してタイガーアッパーカットを繰り出してラウンドを取り返す。接戦となった最終ラウンドは、ぶっ放しを警戒させて投げを決めた「あーるえふ」が勝利を手にした。

予選からかなりの激戦区を勝ち上がってきた「あーるえふ」。関西の実力を壇上でしっかりと証明してくれた。

●準決勝（2試合先取、1戦目）　伊予（ダルシム）対金デヴ（ルーファス）

当日抽選から勝ち上がってきた「金デヴ」と、「伊予」の対戦。前日の最終戦のように1点読みでの逆転を許してしまった「伊予」だが、ここからは盤石の立ち回りを見せる。完璧な対空処理と、EX救世主キックを警戒したディフェンシブな読み合い、高難度の反撃技であるEX救世主キック派生へのしゃがみ弱Ⓚ→ヨガインフェルノなどで「金デヴ」を圧倒。前日のリベンジを達成した勢いで、全国の頂点まで駆け上がった。

準決勝では「金デヴ」との再戦に勝利した「伊予」。この組み合わせの妙も、神の導きだったのだろうか。

ちなみに名勝負だらけの本大会の模様は、全試合収録＋αのDVDがエンターブレインから発売されるぞ。こちらも要チェックだ!!

押忍!2D神!先鋒	プレイヤー名（キャラ名）	勝敗		プレイヤー名（キャラ名）	20世紀少年
先鋒（収録）	ネモ（春麗）	×	○	青汁ガイル（バイソン）	先鋒（収録）
次峰	マゴ（サガット）	○	×	青汁ガイル（バイソン）	先鋒
次峰	マゴ（サガット）	○	×	タイ（リュウ）	次峰
次峰	マゴ（サガット）	○	×	NO NAME（リュウ）	中堅
次峰	マゴ（サガット）	○	×	ベガカレー（サガット）	副将
次峰	マゴ（サガット）	○	×	時の扉（バイソン）	大将

準決勝1試合目、【イノヌキ】次鋒「マゴ」が爆発し、5タテであっさり決まった試合だが、注目を集めたのは先鋒戦。因縁の対決といえる「青汁ガイル」対「ネモ」が実現！　「ネモ対青汁が見たい！」と沸いていた会場の声に、両者が応えてくれた。キャラ構成や作戦を考えずに出てきた二人は、互いのプライドをかけてぶつかった。

中距離から近寄らせたくない「ネモ」と、接近戦して勝負を決めたい「青汁ガイル」。試合は気功拳をしっかり歩いてからガードし、「ネモ」に間合い調整をさせない「青汁ガイル」が、勝負どころの技を気合いで当てて勝利を手にした。

技の空振りにEXダッシュアッパーをぶち込む！「青汁ガイル」が自身の強さを大会という舞台で証明した。

りきすた	プレイヤー名（キャラ名）	勝敗		プレイヤー名（キャラ名）	ねこぱんち
先鋒	ユメ（リュウ）	×	○	ニャン師（リュウ）	先鋒
次峰	キャベツ（ヴァイパー）	○	×	ニャン師（リュウ）	先鋒
次峰	キャベツ（ヴァイパー）	○	×	ミッセ（豪鬼）	次峰
次峰	キャベツ（ヴァイパー）	×	○	魔人穴子さん（ベガ）	中堅
中堅	遠華りりす（豪鬼）	×	○	魔人穴子さん（ベガ）	中堅
副将	トモノ（フォルテ）	○	×	魔人穴子さん（ベガ）	中堅
副将	トモノ（フォルテ）	○	×	ボンちゃん（サガット）	副将
副将（収録）	トモノ（フォルテ）	×	○	伊予（ダルシム）	大将（収録）
大将	り。（ベガ）	×	○	伊予（ダルシム）	大将

準決勝2試合目、総力戦となった試合は、翌日に全国覇者となった「伊予」がストッパーとなり【ねこぱんち】が制した。

【りきすた】副将「トモノ」が粘りを見せ、大将「伊予」を引き出した大事な場面。巷ではなかなか見られないレアキャラ対決は、リーチの長いダルシムの手足をかいくぐって「トモノ」がアバネロダッシュからいかに二択を仕掛けるか……、という構図。近距離で有利な状況を作りたいフォルテ側だが、守勢時の「伊予」の絶妙なバックステップと後方ジャンプを捕らえ切れない。「トモノ」は一点読みの空中投げなどでチャンスを作ろうとするが、最後はうまくジャンプ強Ⓟを被せられて勝負が決まった。

押忍!2D神!	プレイヤー名（キャラ名）	勝敗		プレイヤー名（キャラ名）	ねこぱんち
先鋒	金デヴ（ルーファス）	○	×	ニャン師（リュウ）	先鋒
先鋒（収録）	金デヴ（ルーファス）	○	×	ミッセ（豪鬼）	次峰（収録）
先鋒	金デヴ（ルーファス）	○	×	魔人穴子さん（ベガ）	中堅
先鋒	金デヴ（ルーファス）	○	×	ぼんちゃん（サガット）	副将
先鋒	金デヴ（ルーファス）	○	×	伊予（ダルシム）	大将

決勝は、長い闘いの最後に相応しい華々しい展開で幕を閉じた。ルーファスとのシンクロ率が高い「金デヴ」の一人舞台となる。

先鋒の「ニャン師」を2ラウンド合わせてわずか1分足らずの瞬殺劇で下す。次峰の「ミッセ」との試合では救世主キック派生への手痛い反撃でラウンドを落とすものの、豪波動拳を見てから救世主キックで跳び越してウルトラコンボを決めるなどの冴える動きで逆転し、勢いを付ける。

ここまで手堅い活躍を見せていた「魔神穴子さん」、不利といわれるサガット使い「ボンちゃん」を下して王手をかける。最後に待ち受ける「伊予」は、この日先鋒で出たときアベルに負けたのみで、ほかはすべて大将戦でチームを救う好調の仕上がり。

最終戦は、ヨガファイアを軸にした立ち回りでリードを奪った「伊予」に対し、「金デヴ」はしゃがみ投げ抜けにファルコーンキックを合わせて連続技で大逆転。続くラウンドも投げ～ファルコーンキックめくりからのウルトラコンボで「伊予」の積み重ねをぶち壊し、9時間に及ぶ激戦に終止符を打った。

ダルシムの体力の少なさを突いたリターン重視の「金デヴ」の動きが勝利を呼んだ。キャラとのシンクロ率が勝利のカギか。

Street Battle 5 主催者総評

まだまだアーケードは終っちゃいない。そんな熱い思いを込めた大会でしたが、いかがでしたでしょうか。今大会で何か感じるモノがあったなら、それをだれかに伝えてください。大会は終わっても、魂に終わりはありませんよ。（がまの油）

ウメに昇龍～補足2:りきはそのリングネームの通り、当てたい技を強引に押し通すスタイルが魅力。『GGX』全国大会で見せた画面端から画面端までダッシュしてのダムドファングや、『闘劇06』で見せた開幕前ダッシュスーパーアルゼンチンバックブリーカー、「ストⅣ」全国大会でのEXヘッドプレス×3など、力強いプレーにファンは多い。

ベストタッグを見つけて勝利をつかめ!

マンパワーよりもタッグの信頼性が重要とされる、VS.シリーズの魅力を存分に引き継いでいる『タツカプ』。今回はシステム解説とキャラクター攻略に加え、ヴァリアブルコンビネーション決定戦を開催したぞ！　ヒーローたちの友情度の高さに迫る!!

タツノコ VS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES

- ■メーカー　：カプコン
- ■ジャンル　：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日　：稼働中
- ■使用基板：――

Text：半蔵門ヒーローズ（ハメコ、花田、よるよる、ケンちゃん、が……）

※文中の表記について
Aが弱攻撃ボタン・Bが中攻撃ボタン・Cが強攻撃ボタン・Dがパートナーボタン
Ⓒはキャンセルでのつなぎ　Ⓙはジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓗはハイパーキャンセルでのつなぎ　●はバロックコンボでのつなぎ
●はヴァリアブルエアレイドでのつなぎ　Ⓓはディレイドハイパーコンボでのつなぎを意味しています。

キャラクターの重量としゃがみやられ判定

右の表は各キャラクターの重量としゃがみやられ判定をまとめたものだ。どちらも立ち回りやコンボなどに影響があるので参考にしてほしい。

重量は、主に壁ヒット後や下記で紹介しているメガクラッシュ後の空中コンボに関係しており、軽いキャラほど落ちにくく重いキャラほど落ちやすいと思えばいいだろう。特に、超重量級の2人とロールの3人は、画面端でのコンボレシピが異なることが多いので覚えておこう。

しゃがみやられが小さいキャラは、チェーンコンボの途中をスカしてしまったり、特定の技がヒットしないことがあるので、立ち状態の攻撃はなるべく控えるようにしよう。ドロンジョやモリガンは立ち状態の身長に比べ、しゃがみ状態の姿勢はかなり低くなるので注意が必要だ。

座高が高いキャラは横の判定も大きいため、空中ダッシュからの攻めをもぐりにくい。

立ちAがジャブのキャラクターは、しゃがみ時のやられ判定が小さいキャラにヒットしないことも。

●しゃがみのやられ判定

大きさ	キャラ名
規格外	ゴールドライタン
規格外	PTX-40A
大	鴉
大	テッカマン
大	アレックス
大	灰燼の蒼鬼
普通	その他のキャラ
小	キャシャーン
小	春麗
極小	モリガン
極小	ドロンジョ
極小	ロール

メガクラッシュ後の追撃を伸ばそう

相手を画面端近辺に追い詰めた状態では、暴れや反撃を誘ってからのメガクラッシュ→追撃の連係が強力。ただし、メガクラッシュはゲージを2本消費するので、追撃時はコンボヒット数を多く稼いで減ったゲージの回復をさせておきたい。主な方法として、各種チェーンコンボ→バロックorアシストが挙げられるが、相手の重さが普通クラスの場合は立ちAを数発きざんでみよう。立ちAをタイミングよくヒットさせると、相手の高度を下げながら追撃が可能になるため、しゃがみ攻撃などの姿勢の低い攻撃が当たり、さらにコンボを伸ばすことができるのだ。

リュウはA×3→B→しゃがみB→C→●+CⒸC 竜巻旋風脚から……

さらにアシストやバロックをうまくからめれば最低でもハイパーゲージ1本以上は稼げる。

一撃必殺!?　アシストへの攻撃方法

アシストは10発以上攻撃を受けると、やられ判定が消失しダメージが与えられなくなるが、ダウン追い打ち判定のある一部の必殺技をヒットさせた時に限り、やられ判定が消失しなくなることが判明した。例えば、相手がアシストを呼んだ時に、転身ポリマードリルをヒットさせれば、アシストがダウン状態となり、さらにポリマードリルがダウン追い打ちとしてヒットするため、アシストに対し大ダメージを与えるぞ。後衛にポリマーがひかえている場合は、真空波動拳などのヴァリコンで追撃可能だ。

相手の前衛がガードした状態で、後衛をポリマードリルで挟むと……

なんと6億以上のダメージを与えることも！　超硬度を誇るポリマードリルの力、侮ることなかれ！

タツカプHEROの秘密
アシストへの攻撃方法追記①：転身ポリマードリル以外にも、ブルータルアクスやロールごしごしTURBOでも攻撃が可能。ただし、両者ともリーチが短いためフルヒットさせるのは難しい。
アシストへの攻撃方法追記②：ヴァリコンからアシストを攻撃したい場合は、飛び道具では全開気合弾、他には各種当身、すべてはここから、リーチの短いハイパーコンボが該当する。

画面の端から端まで横断しよう!

コンボ①は画面を背負っていても逆の画面端まで運べる。↘＋C後は上方向にレバーを入れつつCボタンを連打して、素早くC百裂脚につなげよう。最初のジャンプC後はすぐにジャンプキャンセルで2段ジャンプし、少し遅めに空中ダッシュすること。2回目のジャンプCからはジャンプキャンセル後すぐにジャンプCを出すと落下しながらジャンプCが出せ、着地後再度ジャンプCで追撃ができる。着地後のジャンプCはジャンプの昇りですぐに出すのではなく、若干遅らせて出すのがコツ。このジャンプCによるループ部分を3回繰り返すと必ず画面端まで到達するのが利点だ。メガクラッシュは相手と自分の高度が同じぐらいになるように調整してヒットさせること。ヒットすると相手が地上に吹き飛び、春麗もすぐ行動可能になるので着地前にジャンプCで追撃し、着地後立ちAで拾っていこう。この後の立ちA×2はゆっくりつなぐといい。

コンボ②は①よりもゲージ消費が少ないのが利点。最初の気功拳のあとは↓方向にレバーを入れ続けてから最速で空中ダッシュし、遅めにジャンプ中↓+Bをくり出そう。気功拳Ⓗ鳳翼扇は、↘+Cで代用してもよく、どちらもレバー上方向＋Cボタン連打でC百裂脚を出すこと。連続技①と違いジャンプC→ジャンプキャンセル後はすぐに空中ダッシュし、続くジャンプCをギリギリまで遅らせよう。これを2回くり返すと着地後に立ちAで拾えるようになる。ただし、立ちAの時点で画面端付近まで到達していないと次がつながらない。また、春麗自身が画面端にまで到達していたらダッシュをしなくても次がつながるぞ。

ジャンプCをこれぐらいの位置でヒットさせたらすかさず2段ジャンプし……

遅めに空中ダッシュすることで春麗の高度を相手より高い位置になるように調整しよう。

対戦攻略

春麗

今月今月は3段ジャンプと空中ダッシュを駆使した、実用性抜群の連続技を紹介。春麗使いは習得必須だ!

コンボ

①しゃがみA→しゃがみB→立ちCⒸC気功拳Ⓑダッシュ→しゃがみA→しゃがみB→立ちC→↘+CⒸC百裂脚→{ジャンプCⒿ空中ダッシュ→CⒿC}×3→ジャンプCⒿB→CⒿメガクラッシュ→C→（着地）立ちA×2→立ちC→C百裂脚→※ダッシュ立ちA×2→立ちC→↘+CⒿB→CⒿB→CⒿBⒸ七星閃空脚

②しゃがみA→しゃがみB→立ちCⒸC気功拳Ⓑ空中ダッシュ～ジャンプ↓+BⒸ空中百裂脚→（着地）ダッシュしゃがみA×4→しゃがみB→立ちCⒸC気功拳Ⓗ鳳翼扇→C百裂脚→ジャンプCⒿ空中ダッシュ→CⒿ空中ダッシュ→C→（着地）ダッシュ→立ちA×2→立ちCⒸC百裂脚～連続技①の※以降と同じ

浪花クラッチでハメまんねん

"相手の着地に浪花クラッチを重ねると回避されない"ことが判明した！この現象を活用した連係で特に強力なのが、浪花クラッチ→ブタもおだてりゃ…（共に同じボタンで出す）→ジャンプ直後の空中ダッシュB（→着地）→挑発（→ブタもおだてりゃ…ヒット→浪花クラッチ（→挑発ヒット）というもの。浪花クラッチが決まるのを見越してブタもおだてりゃ…を出す必要はあるが、挑発が空中の低い位置にいる相手にヒットするおかげで相手はメガクラッシュ以外の行動を取れず、続く浪花クラッチがほぼ回避不可能となるのだ。

また、↘+C2発目（遅らせて）C→浪花クラッチ、というパターンもある。キャンセルのタイミングはドロンジョが画面外に消えた辺りでOK。ただ、決めやすい↘+Cを始動とするかわりに、下降中の相手に空中必殺技を出されると着地のタイミングや位置がズレる関係で回避を許してしまうという欠点はある。とはいえ、空中必殺技を持たない蒼鬼、空中必殺技を出すと着地までスキが残る鴉、アレックス、ポリマーには十分に通用する連係となるぞ。後者の3キャラが空中必殺技を空振りしたら、着地を狙って↘+Cがらみの連続技をたたき込み、再度浪花クラッチを狙うべし！

エリアルから空中無法石で攻める

相手よりもこちらの体力が少ないなど、攻めを継続したい状況で↘+Cを決めたあとは、ジャンプキャンセルからA→A→B→BJ→B→Bと決めたのち、少し待ってから空中無法石を出して相手の着地に重ねるのがオススメだ。2段ジャンプを前方にすれば空中無法石が逆ガードになるうえ、空中無法石のヒット時は下降中B（→着地）→ジャンプB→下降中B→スーパージャンプA～と追撃でき、空中無法石をガードされても下降中Bや着地してのしゃがみB、投げを使った攻めに持ち込めるのだ。

すぐに挑発→浪花クラッチと繰り出そう。挑発ヒット後の相手の着地に……。

浪花クラッチ→ブタもおだてりゃ…と出し、空中ダッシュBを決めてから……。

ちょうど浪花クラッチが重なる。再び同じ連係に持ち込むことができるぞ。

キャンセルを遅らせて空中無法石を低空で出せば逆ガードに。ヒット時はジャンプBで追撃していこう。

対戦攻略

ドロンジョ

今月は浪花クラッチの特性を活かした強力連係を紹介。マスターすればワンチャンスでの勝利も夢じゃない!

タツカプHEROの秘密
- 春麗補足:ロック、大鷲の健にはコンボ①のジャンプCループの3ループ目が難しいので気をつけよう。ロールにはコンボ①、②ともに決まらない。
- ドロンジョ補足:相手を画面端に追い込んだ状況でC会津若松拳をガードさせたあとに浪花クラッチを出せば、ヒット、ガード、アドバンシングに関わらず浪花クラッチでつかめる。

ロック・ヴォルナット

ジャンプCとマシンガンスイープを駆使し、安定した勝利を掴め!

Text: よるよる

ロックバスターの最大ためが強力なロックだが、動きの早い相手にはチャージにこだわるよりも、ためなしのロックバスター（ジャンプC）を使うことで、触られにくく安定した立ち回りを展開できる。スーパージャンプからジャンプ⬇＋Cを出し、各種武器チェンジでキャンセルし硬直を減らしながらばらまこう。これに加えて、うまくマシンガンをばらまけば相手は簡単に近寄れないはずだ。接近された場合はマシンガンスイープの出番となるが、マシンガンスイープをアドバンシングガードされると削り量が低下してしまう。アドバンシングガードをしてくる相手には一旦マシンガンスイープを相手に当たらない上方向などに向け、再び相手に当たる位置に戻してみよう。こうすることで、アドバンシングガード入力をバックダッシュや前ダッシュ入力に化けさせることができるぞ。

ジャンプ⬇＋Cから構えチェンジジャンプ⬇＋C。単純だが強力な動きだ。

コンボ

①（画面端）↘＋C Ⓙ B→B Ⓒ 空中武器チェンジ・前進（バリアアーム）→ジャンプA Ⓙ A→ジB Ⓒ 空中バリアアタック Ⓒ 空中武器チェンジ・前進→ダッシュ立ちA×3→立ちB→立ちC Ⓒ 武器チェンジ・前方→立ちA×2→立ちA→立ちB Ⓗ マシンガンスイープ

マシンガンアーム・ドリルアームから始動できる連続技で、マシンガンスイープからはディレイドハイパーコンボなどで追撃が可能。ロックはエリアル始動技を狙いに行く機会に乏しいが、相手の連続技ミスの隙などにはしっかり高火力連続技をたたき込みたい。

鴉

メガクラッシュを使った連続技のループ性が高い鴉。先鋒向きのキャラだ。

Text: よるよる

一人目を倒した後に出現する二人目に対しての選択肢が豊富な鴉。相手を通り抜ける性質を持つ前ダッシュからアシストを出し、本体との攻撃で挟み込むようにして攻めれば表裏の二択を仕掛けられる。また、出現地点に飛び道具系のアシストを重ねて、最大ためのⅰ➡＋Cを狙えば、回避困難なガード不能連係が成立する。➡＋Cからはバロックを発動し、ダッシュしゃがみAで追撃することができる。追撃時間にそれほど猶予がないので、タイミングよくダッシュして早めにしゃがみAを出そう。

また、鴉は攻めの強い本作において不知火が強力な切り返し手段になる。ディレイド ハイパーコンボが使える状況では、保険をかけつつ発動できるのが強みだ。鴉の攻めに対してヴァリアブルカウンターで切り返そうとする相手にも狙って行けるので、ゲージの配分に気を配ろう。

鴉は先鋒向きの[illegible]ないうちに[illegible]

コンボ

①（相手画面端付近）しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC Ⓒ 火車→ジャンプA→ジャンプB（着地）→立ちA×4→立ちB→しゃがみB→立ちC→↘＋C Ⓙ B→B Ⓙ メガクラッシュ→着地際ジャンプB→（微ダッシュ）立ちA×5→立ちB→しゃがみB→立ちC→↘＋C Ⓙ B→B Ⓙ メガクラッシュ→着地際ジャンプB→（微ダッシュ）立ちA×4→立ちB→しゃがみB→立ちC→↘＋C→A鳴神 Ⓑ 立ちA×4→立ちB→しゃがみB→↘＋C Ⓙ B→B Ⓙ メガクラッシュ

大鷲の健

健はテッカマンと組めば、アシストと組み合わせて無法の立ち回りを発揮できる。

Text: ケンちゃん

テッカマンとチーム組んでいるときは、攻撃判定が非常に強く潰されるケースが少ない、Bバードシュートで飛び回る立ち回りが強力。Bバードシュートと同時にテッカマンアシストを出しておけば、ヒット時はエリアルレイヴへ移行できる。相手の体力が残り半分以下の状況でエリアルレイヴを当てたときは、後述のコンボ①を決めれば、一気に相手をK.O.できる。ただし、相手をK.O.しきれないと、交代したテッカマンが反撃を受ける恐れがあるので、相手の体力状況を確認すること。

通常投げを狙うと同時にテッカマンアシストを出しておけば、通常投げ成立時に…

アシストのテックウィンが連続ヒット。ここからは後ろに下がって追撃を決めよう。

コンボ

●テッカマンとの協力コンボ

①Bバードシュートor通常投げ→（テッカマンアシストヒット）→立ちB→↘＋C Ⓙ ジャンプA→B→B Ⓒ B稲妻キック Ⓗ 科学忍法 バードスマッシュ Ⓓ 大回転テックランサー

②しゃがみA×n→しゃがみB→↘＋C Ⓙ ジャンプA→B→B Ⓙ B→B→（ヴァリアブルエアレイド・テッカマンで）A→B→B Ⓒ C銀河風車×2

ヤッターマン1号

空中ヤッター中段と灼熱ヤッターワンコンボを極め、勝利のポーズを決めろ!

Text: ケンちゃん

空中ヤッター中段はスキが小さいため、低空で出した場合に地上の相手にヒットさせると追撃を決められる。ジャンプ防止を兼ねつつガードを揺さぶれるので、適度にばら撒いていくのが有効だ。低空からヤッター中段を出す場合は、ジャンプしてからコマンド[illegible]ではなく、[illegible]や[illegible]と、[illegible]にジャンプ[illegible]めて入力[illegible]より[illegible]高度で出[illegible]。空中ヤッター[illegible]相手[illegible]画面端[illegible]A[illegible]央では[illegible]狙おう。

遠距離からの奇襲を仕掛けると[illegible]には、ヤッターラン→追加Cもかなり効果的だ。

下段はしゃがみC。ここからはAケンダマジックかヤッターラン→灼熱ヤッターワンへ。

コンボ

①（相手画面端）空中Aヤッター中段→立ちA→しゃがみA→立ちC→しゃがみC Ⓒ Bケンダマジック Ⓑ 空中ダッシュジャンプB Ⓒ Cヤッター中段→立ちA×4→しゃがみB→↘＋C Ⓙ ジャンプB Ⓒ Bヤッター中段→ジャンプA Ⓙ B→（遅めに）C→（着地）灼熱ヤッターワン

②（画面中央）しゃがみC Ⓒ Aケンダマジック Ⓑ ダッシュ立ちA→↘＋C Ⓙ（前方ジャンプ）A→B→B Ⓒ Bヤッター中段→ジャンプA Ⓙ（前方ジャンプ）B→（遅めに）C→（着地）灼熱ヤッターワン

タツカプHEROの秘密 ●鴉補足:鴉はリュウやモリガンなどの飛び道具アシストの他に、ロックやポリマーなどの長い間相手を拘束できるアシストとも相性がいい。発動したらダッシュや➡＋Cで一気にガードを崩し、連続技に持ち込もう。 ●ヤッターマン1号補足:地上ヤッター中段は体力削り量が多く奇襲に便利だが、ガードされると反撃を受けやすい。出すときは必ずヴァリアブル アシストでフォローすること。

タツカプ HEROESカフェ

説明しよう。閑静な住宅街にひっそりとたたずむ隠れ家的お店。それが「タツカプHEROESカフェ」だ!

さあ今月も開店だよ!

タツカプ美術館

カラーイラストからマンガまで。ここがみんなの『タツカプ』ミュージアムだよ、お前たちっ!

(東京都　良月君)
☆恭介が、全国の女子高生の皆さん、とか冷静に言うトコをちょっと見てみたい。

(大阪府　J.Bさん)
☆あの白鳥のジュンが今の時代でも愛されている。何かちょっと嬉しかったり。

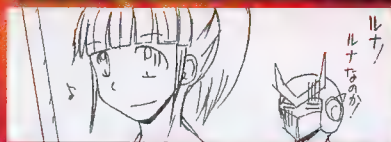
豊富なラインナッパー
タツカプマンガ喫茶

(広島県　[illegible]井川天神さん)
☆ヒミョーにしっくり。ゲト島メンバーとかも出ちゃえばいいのに!

(奈良県　てつみん君)
☆妖しさ爆裂! 先月号のコンセプトタッグの記事を参考にするしかっ!

夢のヒーロータッグ編

オレさまイチオシのコンビを聞きやがれ! あら、そのコンビも負けてませんのことよ? そんなドリームタッグコーナーだった。

(愛知県　御影道行君)
☆なんてこった! カプコンにもおにぎり好きで有名な岩(ガン)ちゃんがおったわい! 何か相性もよさそげ。

(奈良県　KA.ZA.MI君)
☆違う! きっと違う! でも心の中で割り切ってキャラセレしてしまえば、何とドリームお馴染みタッグ!

タツカプトークラウンジ

[illegible]フッと感じた疑問になることまで。[illegible]ようじゃねえですか!

●ロールちゃんってかわいいけどロボットなんですよねー。ホウキで戦うぐらいなら、手を飛ばしたり頭を投げたりした方が強そうなんですけど、でもかわいいからいっか。

(新潟県　610君)
☆日本には"かわいいは正義"というよい言葉があるらしい。
当コーナでは只今文章投稿を大募集中。皆様からの投稿を待ってます!

只今文章投稿を強化募集中でっせ。皆様どしどし送ってくるでまんねん!

HEROESカフェ　投稿回覧板

○『タツカプ』美術館
ここHEROESカフェでは『タツカプ』のイラストを大募集! 個性的なキャラたちへの溢れる想いを筆に込めて、お気に入りの『タツカプ』キャラをドシドシ送ってネ。

○夢のタッグ募集中
みんなの考えた夢の『タツカプ』タッグを募集! タツノコやカプコン同士のチームからメーカーを越えたチームまでなんでもOK! 組んだ理由なども書いてネ。

○注意事項
その他、『タツカプ』ネタなら文章、イラスト問わず募集中! その際、封書による投稿の場合は投稿物の裏などにも住所、氏名の記入をお願いします。

宛先はこちら!
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部　『タツカプHEROESカフェ』係

決め手になる攻撃の性能をチェック!
ヴァリアブル コンビネーション ダメージリスト

ヴァリアブル コンビネーションの全組み合わせ、510通りをすべて試し、ヒット時のダメージを比べてみたぞ。

ヴァリアブル コンビネーションのダメージを洗ってみたぞ!

ヴァリアブル コンビネーションアタックは、キャラクターの組み合わせで大きく性能が変化するのは先月のとおり。今月は全キャラ、全ハイパーコンボの組み合わせでヴァリアブル コンビネーションを試し、そのダメージを比べてみた。中にはキャラ固有の3本消費するハイパーコンボをはるかにしのぐ性能になるタイプも存在する。勝負の決め手になりうる性能なので、このシステムを軸にチームを考えてみるのも面白いぞ。なお、対象キャラはリュウ、始動は画面端付近の状況で比べている。

●ヴァリアブル コンビネーション 後衛キャラハイパーコンボ一覧

リュウ	真空波動拳	大鷲の健	科学忍法　バードスマッシュ
春麗	気功掌	キャシャーン	ブルータルアクス
アレックス	ブーメランレイド	テッカマン	ボルテッカ
バツ	全開気合弾	ポリマー	転身ポリマードリル
モリガン	フィニッシングシャワー	ヤッターマン1号	特攻ヤッターワン
蒼鬼	浄化剣	ドロンジョ	全てはここから
ロック	マシンガンスイープ	白鳥のジュン	スクラッチバースト
ロール	ロールごしごしっTURBO	鴉	残影陣

3億1320万ダメージ

テッカマン(大回転テックランサー) & モリガン

空中で相手が大きなスキをさらけ出した状況などに狙いたい。地味に削りダメージもかなり大きいぞ。

3億1260万ダメージ

灰燼の蒼鬼(鬼戦術Lv.3) & テッカマン

鬼戦術Lv.3は発生が遅くヒットさせるのは困難だが、ヒット時には重量級キャラ同士の迫力ある演出をたん能しよう。

3億304万ダメージ

ポリマー(転身ポリマードリル) &

ロール

転身ポリマードリルという現実味のない始動だが、ダメージは抜群。アシストを巻き込みやすいのが魅力か。

4位	
キャラ名	モリガン(バルキリーターン)
キャラ名	鴉
ダメージ	2億9852万

5位	
キャラ名	テッカマン(大回転テックランサー)
キャラ名	ロール
ダメージ	2億9831万

6位	
キャラ名	灰燼の蒼鬼(鬼戦術Lv.3)
キャラ名	ロール
ダメージ	2億8559万

7位	
キャラ名	灰燼の蒼鬼(鬼戦術Lv.3)
キャラ名	モリガン
ダメージ	2億8264万

8位	
キャラ名	ロール(ロールごしごしっTURBO)
キャラ名	ポリマー
ダメージ	2億7952万

9位	
キャラ名	テッカマン(ボルテッカ)
キャラ名	ポリマー
ダメージ	2億7780万

10位	
キャラ名	テッカマン(大回転テックランサー)
キャラ名	ロック・ヴォルナット
ダメージ	2億7660万

11位	
キャラ名	ポリマー(転身ポリマードリル)
キャラ名	テッカマン
ダメージ	2億7540万

12位	
キャラ名	テッカマン(大回転テックランサー)
キャラ名	大鷲の健
ダメージ	2億7216万

13位	
キャラ名	灰燼の蒼鬼(鬼戦術Lv.3)
キャラ名	ポリマー
ダメージ	2億7200万

14位	
キャラ名	テッカマン(大回転テックランサー)
キャラ名	バツ
ダメージ	2億7140万

15位	
キャラ名	テッカマン(大回転テックランサー)
キャラ名	キャシャーン
ダメージ	2億7015万

キャラ名	ヤッターマン1号(灼熱ヤッターワン)
キャラ名	テッカマン
ダメージ	2億6936万

16位

キャラ名	灰燼の蒼鬼(鬼戦術Lv.3)
キャラ名	鵺
ダメージ	2億6652万

17位

キャラ名	ヤッターマン1号(灼熱ヤッターワン)
キャラ名	ロール
ダメージ	2億5955万

18位

キャラ名	テッカマン(ボルテッカ)
キャラ名	ロール
ダメージ	2億5948万

19位

キャラ名	ロール(ロールごしごしっTURBO)
キャラ名	テッカマン
ダメージ	2億5948万

19位

キャラ名	テッカマン(大回転テックランサー)
キャラ名	春麗
ダメージ	2億5900万

21位

キャラ名	灰燼の蒼鬼(鬼戦術Lv.3)
キャラ名	ドロンジョ
ダメージ	2億5680万

22位

キャラ名	テッカマン(大回転テックランサー)
キャラ名	リュウ
ダメージ	2億5456万

23位

■ヴァリアブル コンビネーション ダメージ一覧表

(※1):追撃可能　(※2):レバー操作でダメージ増減あり

相手リュウ、画面端　単位:(万)		大鷲の健	白鳥のジュン	キャシャーン	ポリマー	テッカマン	ヤッターマン1号	ドロンジョ	鵺	リュウ	春麗	アレックス	ロック	パツ	モリガン	蒼鬼	ロール
大鷲の健	ガッチャマン殺法稲妻斬り		12325	13365	12750	13205	12750	12750	12325	12645	12885	13925	12000	13280	12750	12965	13365
	科学忍法バードスマッシュ		[illegible]	16363	(※1) 19964	(※1) 22204	16799	[illegible]	(※1) 19192	[illegible]	[illegible]	16628	[illegible]	[illegible]	(※1.2) 21388	18524	[illegible]
白鳥のジュン	スクラッチバースト	15896		9883	(※1) 20704	(※1) 19912	10951	10220	(※1) 17080	12975	13364	14419	(※1) 13780	13824	(※2) 17880	14340	(※1) 18720
	ミラージュスワン	13725		14579	13711	13711	13711	13711	13539	13859	14099	13711	13387	14667	13711	14179	14579
キャシャーン	スクラップアンドロ	15028	(※1) 14079		16872	19501	14212	14212	(※1) 17808	15328	16733	18812	13637	13944	(※2) 16229	(※1) 16216	18887
	ブルータルアウス	16363	9883		10008	(※1) 21179	10008	10008	(※1) 17079	(※1) 14727	(※1) 15047	12615	(※1) 15288	13632	(※2) 11504	(※1) 17648	13032
ポリマー	真空片手独楽	22726	22726	22726		22726	22726	22726	22268	22726	22726	22726	22726	22988	22726	22726	22726
	転身ポリマードリル	24668	20348	10008		27540	21052	19992	23836	19600	24512	24552	24712	22960	(※2) 21320	19328	30304
テッカマン	ボルテッカ	21944	19912	21179	27708		17252	16708	23264	20235	20532	20152	20876	20868	(※2) 25412	21960	25944
	大回転テックランサー	27216	25387	27015	22935		22760	22228	24783	25456	25900	25040	[illegible]	27140	(※2) 31320	15676	29831
ヤッターマン1号	特攻ヤッターワン(ペリカン)	17331	10951	10008	17584	17264		9600	(※1) 15116	9427	10284	15607 (14847)	9916	7784 (8512)	(※1) 14500	12376	16415
	灼熱ヤッターワン(ペリカン)(※2)	12256	15900 (15564)	11342	10558	26936 (23280)		1860	15044 (15512)	19470 (17958)	20172 (19332)	18944 (18272)	20034 (10962)	11530	(※2) 23980 (23812)	20332 (18988)	25955 (25115)
ドロンジョ	全てはここから	10948	(※1) 10220	10008	16464	(※1) 16708	9500		(※1) 14536	(※1) 8895	9696	13860	(※1) 9384	(※1) 10360	(※2) 13680	(※1) 12376	(※1) 15791
	大フクロ祭り	10948	10220	10008	16464	16708	9500		14536	8895	9696	13860	9384	10360	13680	12376	15791
鵺	残影陣(ダメージは霊外算込)	19192	17144	17079	24172	23264	15116	14536		16055	16724	16308	15712	17088	(※2) 20760	(※1) 14140	22543
	不知火	10948	(※1) 10220	10008	(※1) 16856	(※1) 16708	(※1) 9500	8000		(※1) 8895	(※1) 9696	13860	(※1) 9384	10360	(※1.2) 13120	(※1) 12376	(※1) 15791
リュウ	真空波動拳	[illegible]	12975	14727	(※1) 21120	(※1) 20235	9427	8895	(※1) 16007		14151	17329	(※1) 15039	14055	(※2) 17079	14495	17499
	真空竜巻旋風脚	12224	14316	10568	19984	(※1) 20068	12712	12544	(※1) 12024		16880	16704	14424	17432	22904	12736	(※1) 23104
春麗	気功掌	15716	13364	15047	(※1) 21768	(※1) 20532	13952	9696	(※1) 16652	14151		18606	(※1) 14952	14552	17880	15384	(※1) 19656
	鳳翼扇	(※1) 15516	(※1) 8744	11011	(※1) 14168	(※1) 20360	(※1) 9450	(※1) 8936	(※1) 1268	(※1) 13431		17150	(※1) 14624	(※1) 14416	(※1) 14832	(※1) 14568	(※1) 15680
アレックス	ブーメランレイド	15628	14419	12615	(※1) 21504	(※1) 19984	16282	13860	(※1) 16308	17329	18606		(※1) 13404	13208	18590	(※1) 15532	20888
	スタンガンヘッドバット	10948	(※1) 10220	10008	(※1) 6765	(※1) 16260	(※1) 6765	(※1) 19165	(※1) 6868	(※1) 8149	(※1) 8574		(※1) 9384	(※1) 10813	(※1) 6765	(※1) 12376	(※1) 8913
ロック	マシンガンスイープ	15744	13780	15288	(※1) 20792	20876	9916	9384	15672	15039	14952	13404		15656	19064	17416	19776
	フルブーストドリルアッパー	13396	3988	15554	14895	(※1) 18444	14895	14895	19555	10883	11384	9156		9196	(※2) 18124	(※1) 14016	(※1) 16951
パツ	全開気合弾	15016	(※1) 14252	15184	(※1) 22960	(※1) 20828	10360	10360	(※1) 17088	(※1) 14839	(※1) 14944	13208	(※1) 15656		(※2) 18848	(※1) 17708	(※1) 19960
	全開ガッツアッパー	(※1) 15636	(※1) 14000	13723	(※1) 20752	(※1) 20720	(※1) 10700	(※1) 10700	(※1) 16280	14244	(※1) 14540	(※1) 14600	(※1.2) 15100		(※1.2) 17840	15368	17036
モリガン	フィニッシングシャワー(※2)	19028	17240	18768	(※1) 20920	(※1) 24892	15304	(※1) 13680	(※1) 20588	18820	(※1) 18968	19130	(※1.2) 20224	(※2) 19784		(※2) 18736	(※2) 23792
	パリキリーターン	23044	10455	10008	(※1) 16704	16884	14183	960	29852	9243	9984	16476	9696	10744		13368	15935
蒼鬼	浄化剣	14156	14340	17660	(※1) 23424	21424	12376	12376	13188	137667	14259	15532	16688	(※1) 17708	12376		20476
	鬼戦術Lv.1	(※1) 17504	(※1) 16439	(※1) 16703	(※1) 24412	(※1) 23076	(※1) 7200	(※1) 7200	(※1) 20412	(※1) 15267	(※1) 15912	(※1) 14200	(※1) 15576	(※1) 16280	(※1) 18120		(※1) 2176[illegible]
	鬼戦術Lv.2	15104	14399	14303	22692	26752	13020	18688	22164	19303	19948	20160	19732	14360	23476		24051
	鬼戦術Lv.3	15104	14399	14303	27200	31260	21216	25680	26652	23811	24456	20160	24240	14360	28264		28559
ロール	ロールごしごしっTURBO	23120	18720	13032	(※1) 27952	25948	16411	15791	22477	17499	19656	20888	19776	19960	23728	20840	
	ロールひとやすみ	10672	800	9647	(※1) 16913	16068	1520	1	3676	8607	9696	3900	9240	9072	11481	(※1) 11960	

総評

実用度が高いのは、発生が早いハイパーコンボ始動かつ、動作後に追撃ができるタイプだ。後衛は先月紹介した転身ポリマードリル、ボルテッカ、マシンガンスイープ、残影陣が優秀だ。とくにロックが後衛に居る0ときのヴァリアブル コンビネーションは無敵技感覚で使えるので、安全な切り返し手段として重宝する。ガード時も、ある程度動作が短いハイパーコンボならマシンガンスイープと同時に攻め込めるため、中・下段二択や相手の背後に回り込むなど、ガードを揺さぶりにかかるのも面白いぞ。

あまりにも発生が早いマシンガンスイープは、連続技以外にも利用価値あり。

真空波動拳+転身ポリマードリルは使える状況が多く、必殺の威力を誇る。

闘劇'09 -SUPER BATTLE OPERA- THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT

予選開催店舗&スケジュール発表

ついに闘劇'09の予選開催店舗が決定! 自分が参加したいタイトルの予選開催店をチェックしておこう!! なお、この表には試合開始の時間は書かれていないので、開始時間やエントリー方法などについて下調べするためにも、開催日よりも早い日程のうちに一度店舗に足を運んでおくことをオススメしたい。

表の見かた

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
①	② 北海道	③ GAME41	④ 011-751-9772	⑤ 佐藤	⑥ A-1	⑦ 5/31(日)

❶予選が開催されるエリア
❷予選開催地都道府県
❸予選開催店舗名
❹問い合わせ電話番号
❺担当者名
❻ブロック区分。予選開催店舗が多いタイトルは、同一ブロック内で本選参加者を決めるブロック決勝を開催する。今回はブロック決勝があるブロックと、無いブロックがある。ブロック決勝が開催される店舗は、黒の地にブロックの文字が白抜き。該当店舗でも店舗予選が開催され、その店舗代表者が決定された後にブロック予選が開催される。(1店舗しかない場合は、そのまま通過となる)。
❼予選開催日。

予選スケジュールは変更される可能性があります!

この発表内容は、2月15日のもので、変更される可能性があります。これは、各店舗の事情やゲームのバージョンアップなどの理由によって日程の調整が迫られるなど、不測の事態があるからです。もちろん、この予定通りに開催されることが理想ですが、やむなく変更される可能性があることをご理解のうえご了承ください。

このスケジュールに変更があった場合は、次号のアルカディア5月号(3月30日発売)や、オフィシャルホームページ(http://www.tougeki.com/)でも随時更新していきます。

ストリートファイターIII 3rd STRIKE

チーム戦(3on3)　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道・東北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5/31(日)
	宮城県	スーパーヒーロー仙台空港ボウル	022-384-1786	吉永	A-2	6/13(土)
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3	6/20(土)
	福島県	ドリームファクトリー N2	024-925-5161	大谷	A-3	6/21(日)
関東	埼玉県	プレイスポットビッグワン	048-987-3226	石川	B-1	6/6(土)
	群馬県	ルパン122	0276-89-0085	本間	B-1	6/7(日)
	埼玉県	デイトナIII	048-269-8119	山下	B-2	6/20(土)
	埼玉県	ビートライブ	049-251-6120	山岸	B-2	6/21(日)
	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	市村	B-3	5/23(土)
	千葉県	アミューズメントクラブアルティメット	047-478-1563	原田	B-3	5/24(日)
	東京都	ツインスタージオスセガ	03-3260-7253	坂本	B-4	5/9(土)
	東京都	ゲームインサクラ	03-3944-0252	森川	B-4	5/10(日)
	東京都	池袋ギーゴ	03-3981-6906	奥本	B-5	3/28(土)
	東京都	GAME-NEWTON 志村店	03-3558-9766	大掛	B-5	3/29(日)
	東京都	ゲームファクトリーマグマ多摩センター店	042-316-8331	小阪	B-6	4/11(土)
	東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	谷口	B-6	4/12(日)
	東京都	セガ ワールド 大森	03-5709-0669	林	B-7	5/16(土)
	東京都	クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島	B-7	5/17(日)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-8	7/4(土)
	東京都	GAME=NEWTON大山店	03-3554-2668	若松	B-8	7/5(日)
	神奈川県	ゲームプラザセントラル日吉店	045-564-1034	川田	B-9	6/27(土)
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-060-5785	今井	B-9	6/28(日)
中部	福井県	JOYLAND江守店	0776-33-1900	安達	C-1	6/14(日)
	愛知県	Game SKY	052-201-6496	佐藤	C-2	4/4(土)
近畿	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ堅田店	077-573-7717	浅野	D-1	4/12(日)
	京都府	neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉	D-2	4/19(日)
	大阪府	ゲームスペースベガス	06-6351-2889	堀井	D-3	4/25(土)
	大阪府	ハイテクランドセガアビオン	06-6645-7692	市道	D-3	4/26(日)
	兵庫県	パロ加古川店	079-454-1552	磯部	D-4	6/13(土)
	奈良県	アミューズメントデプト	0742-26-7789	松井	D-5	6/27(土)
	和歌山県	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村	D-6	5/10(日)
中国・四国	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	E-1	6/7(日)
	香川県	戦	087-843-2788	伊藤	E-1	6/14(日)
	広島県	広島ギーゴ	082-541-6345	井上	E-2	7/4(土)
	山口県	アミューズメントパーク ステップ	0835-38-6738	佐藤	E-3	5/17(日)
九州	福岡県	サブカルチュア	092-922-9010	稲葉	F-1	5/23(土)
	福岡県	モンキーハウス本館	092-843-5671	浅田	F-1	5/24(日)
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉢立	F-2	5/9(土)
	鹿児島県	アミューズメント リバティー	099-219-1526	藤浪	F-3	6/6(土)
	沖縄県	ゲームインナハ2	098-861-8361	宮城	F-4	4/26(日)

タツノコ VS. カプコン

シングル戦(1on1)　決勝大会出場枠32人

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
東北	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	4/12(日)
関東	茨城県	ピンクパンサー つくば店	029-861-1983	野口	6/7(日)
	千葉県	セガ ワールド 我孫子	04-7183-6080	藤元	4/12(日)
	千葉県	ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	4/19(日)
	神奈川県	クラブ セガ 港北	045-591-8923	古林	3/29(日)
	神奈川県	アミューズメントパークネバーランド2	046-266-4811	松本	4/5(日)
	東京都	GAME-NEWTON 志村店	03-3558-9766	大掛	5/10(日)
	埼玉県	ビートライブ	049-251-6120	山岸	6/14(日)
	埼玉県	プレイスポットビッグワン	048-987-3226	石川	4/5(日)
	東京都	セガ ワールド パルテノス	042-389-0551	發田	4/26(日)
	東京都	クラブ セガ 成増	03-5383-5712	小松	5/17(日)
	東京都	クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島	6/21(日)
	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	7/5(日)
	東京都	ハイテク セガ 葛西	03-3687-8868	齋藤	5/30(土)
	東京都	GAME=NEWTON大山店	03-3554-2668	若松	6/28(日)
中部	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	5/24(日)
	静岡県	アミューズメント BeeBee函南店	055-979-6464	菊田	5/31(日)
	静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	053-466-3387	木下	6/6(土)
	愛知県	Game SKY	052-201-6496	佐藤	5/10(日)
	愛知県	アーケードゲームカレッジII	052-503-1567	小嶋	5/16(土)
	愛知県	ポート24八事店	052-834-9200	高木	5/24(日)
近畿	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	6/14(日)
	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	4/5(日)
	大阪府	セガ ワールド 布施	06-6783-6999	土屋	4/19(日)
	大阪府	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本	5/17(日)
	大阪府	ゲームプラザOKA 3	072-671-5123	里見	5/3(日)
	大阪府	ハイテクランドセガアビオン	06-6645-7692	市道	6/28(日)
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	072-623-7161	津川	5/31(日)
九州	福岡県	ハイパーメッセ	093-963-7850	下野	6/7(日)

Virtua Fighter5 R

チーム戦(3on3)　決勝大会出場枠 32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道・東北	北海道	バロ網走店	0152-44-0923	森	A-1	5/5(火)
	北海道	アドアーズ札幌狸小路	011-222-1305	小松	A-1	5/6(水)
	青森県	バロ五所川原	0173-38-1078	福田	A-2	4/5(日)
	宮城県	スーパーヒーロー仙台名取店	022-383-1811	吉永	A-2	4/11(土)
	宮城県	スーパーヒーロー仙台空港ボウル	022-384-1786	吉永	A-2	4/18(土)
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3	5/16(土)
	福島県	プラボいわき店	0246-22-4636	菅原	A-3	5/23(土)
関東	茨城県	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	高橋	B-1	4/5(日)
	茨城県	ピンクパンサー 水戸赤塚店	029-309-1983	大出	B-1	4/11(土)
	栃木県	セガ ワールド フェアー	0282-25-0204	谷田	B-1	4/12(日)
	栃木県	ゲームグッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	4/19(日)
	茨城県	AMコーラルパーク土浦店	029-835-5689	森山	B-2	4/25(土)
	茨城県	セガ ワールド 霞ヶ浦	0299-78-2133	森本	B-2	4/26(日)
	茨城県	GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-2	4/29(水)
	埼玉県	アドアーズ川口栄町	048-240-6360	足立	B-3	6/27(土)
	埼玉県	セガ ワールド 和光	048-465-7161	高野	B-3	6/28(日)
	埼玉県	セガ ワールド 川口	048-226-1191	吉田	B-3	7/4(土)
	埼玉県	ビートライブ	049-251-6120	山岸	B-3	7/5(日)
	埼玉県	デイトナIII	048-269-8119	山下	B-4	5/9(土)
	埼玉県	BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-4	5/10(日)
	埼玉県	セガ ワールド 吉川	048-983-0481	高橋	B-4	5/16(土)
	埼玉県	ゲームモアイ上尾店	048-771-1612	梅内	B-4	5/17(日)
	千葉県	バロ岬	0470-80-2841	日高	B-5	6/6(土)
	千葉県	セガ ワールド 旭	0479-62-7101	村上	B-5	6/7(日)
	千葉県	G-link 蘇我	043-266-6464	渡邉	B-5	6/13(土)
	千葉県	セガ ワールド 我孫子	04-7183-6080	藤元	B-6	5/23(土)
	千葉県	クラブ セガ 柏	04-7164-0866	坂元	B-6	5/24(日)
	千葉県	クラブ セガ 本八幡	047-334-7960	飯尾	B-6	5/30(土)
	千葉県	ゲームチャリオット船橋店	047-429-0406	河岡	B-6	5/31(日)
	神奈川県	アドアーズ大和店B館	046-200-6370	岡野	B-7	6/13(土)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-7	6/14(日)
	神奈川県	クラブ セガ 相模大野	042-741-8195	境	B-7	6/20(土)
	神奈川県	クラブ セガ 港北	045-591-8923	古林	B-7	6/21(日)
	神奈川県	ゲームインファンファン藤沢店新館	0466-25-3255	難波	B-8	5/4(月)
	神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	045-252-1164	市原	B-8	5/5(火)
	神奈川県	クラブ セガ 新杉田	045-772-8230	柞木田	B-8	5/6(水)
	神奈川県	クラブ セガ 綱島	045-547-1199	清水	B-8	5/9(土)
	東京都	セガ ワールド アルカス	042-365-2591	鈴木	B-9	6/6(土)
	東京都	アミューズメントスペースUFO立川店	042-528-3533	大崎	B-9	6/7(日)
	東京都	GAME-NEWTON志村店	03-3558-9766	大掛	B-9	6/13(土)
	東京都	GAME=NEWTON大山店	03-3554-2668	若松	B-9	6/14(日)
	東京都	ゲームプラザGAO北千住店	03-3870-0381	内山	B-10	6/20(土)
	東京都	ハイテクランドセガ立石	03-5670-6815	清水	B-10	6/21(日)
	東京都	クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	深見	B-10	6/27(土)
	東京都	渋谷ギーゴ	03-5458-2201	伊藤	B-11	5/16(土)
	東京都	クラブ セガ 渋谷	03-3780-2667	森下	B-11	5/23(土)
	東京都	ハイテクランドセガ渋谷	03-3409-4737	湖山	B-11	5/24(日)
	東京都	セガ ワールド 船堀	03-5676-2522	林	B-12	4/18(土)
	東京都	セガ ワールド 青井	03-3858-2666	内山	B-12	4/26(日)
	東京都	東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	竹澤	B-12	5/3(日)
	東京都	ツインスタージオスセガ	03-3260-7253	坂本	B-13	3/28(土)
	東京都	クラブ セガ 大崎	03-3495-0520	川崎	B-13	3/29(日)
	東京都	セガ ワールド 大森	03-5709-0669	林	B-13	4/4(土)
	東京都	クラブ セガ 自由が丘	03-3725-3953	須藤	B-13	4/5(日)
中部	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-1	6/14(日)
	静岡県	アミューズメント BeeBee函南店	055-979-6464	菊田	C-1	6/21(日)
	長野県	バロ佐久	0267-68-5248	東城	C-1	6/28(日)
	愛知県	カレッジゼロ 原店	052-806-6441	及川	C-2	4/19(日)
	静岡県	サンセイブ城北店	053-471-9800	阿部	C-2	4/25(土)
	愛知県	ワンダーシティ名古屋店	052-683-8765	西田	C-2	4/26(日)
	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-2	4/29(水)
	新潟県	ゲームセンター テクノポリス	0258-33-1516	滝口/佐藤	C-3	6/7(日)
	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	C-3	6/13(土)
	福井県	ジョイランド鯖江店	0778-53-1900	上田	C-4	5/16(土)
	愛知県	楽市街道名古屋店	0568-27-2622	青木	C-4	5/17(日)
	愛知県	アーケードゲームカレッジII	052-503-1567	小嶋	C-4	5/23(土)
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	C-4	5/30(土)
近畿	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ堅田店	077-573-7717	浅野	D-1	4/18(土)
	京都府	スーパーヒーロー久御山	0774-45-3780	西野	D-1	4/19(日)
	京都府	スーパーヒーロー山科	075-502-5765	河井	D-1	4/25(土)
	京都府	西院コットンクラブ	075-316-2675	嶋田	D-1	4/26(日)
	兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-2	5/17(日)
	大阪府	ゲームプラザOKA 3	072-671-5123	里見	D-2	5/23(土)
	大阪府	セガ ワールド 布施	06-6783-6999	土屋	D-2	5/24(日)
	兵庫県	セガ ワールド 花北	079-284-3711	八幡	D-3	6/13(土)
	兵庫県	セガ ワールド ながさわ	078-941-6642	齋藤	D-3	6/14(日)
	兵庫県	T&K	079-672-1540	片岡	D-3	6/20(土)
	兵庫県	クラブ セガ 姫路OS	079-222-6455	平山	D-3	6/21(日)
中国・四国	広島県	アミパラここじゃ店	082-424-4747	牧田	E-1	5/30(土)
	香川県	戦	087-843-2788	伊藤	E-1	5/31(日)
	広島県	JOY呉店	0823-24-6539	應和	E-1	6/6(土)
	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	E-1	6/14(日)
	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	E-2	5/9(土)
	鳥取県	セガ ワールド 鳥取	0857-24-2128	伊東	E-2	5/10(日)
	鳥取県	アミパラ米子店	0859-37-1959	渡邊	E-2	5/16(土)
	鳥取県	セガ ワールド 米子	0859-24-5868	辻村	E-2	5/17(日)
	広島県	広島ギーゴ	082-541-6345	井上	E-3	4/11(土)
	広島県	セガ ワールド メガ海田店	082-824-5550	曽加部	E-3	4/18(土)
	広島県	セガ ワールド MEGA	082-870-5432	柴田	E-3	4/19(日)
	広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	神崎	E-3	4/25(土)
九州・沖縄	福岡県	アミューズメントスペース OPA	093-952-2304	馬場	F-1	5/10(日)
	大分県	ドリームワールド	097-553-5224	渡辺	F-1	5/17(日)
	福岡県	ワンダーパーク博多	092-434-3721	大塚	F-1	5/23(土)
	福岡県	G-pala多の津店	092-621-1113	髙田	F-1	5/24(日)
	福岡県	楽市楽座八女店	0943-22-7900	宮崎	F-2	6/13(土)
	熊本県	ワンダーシティ南熊本店	096-375-1131	松村	F-2	6/20(土)
	鹿児島県	ゲームセンター電撃新栄	099-255-2505	橋元	F-2	6/27(土)
	沖縄県	ハイテク セガ チャタンプラザ	098-936-7904	山城	F-3	6/6(土)

すっごい！アルカナハート2

タッグ戦(2on2)　決勝大会出場枠 32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道・東北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	4/26(日)
	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	富田	A-2	5/24(日)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-3	4/18(土)
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-4	5/9(土)
関東	茨城県	ピンクパンサー つくば店	029-861-1983	野口	B-1	5/17(日)
	群馬県	ドライブインセゾン	0276-37-7150	高田	B-2	5/31(日)
	埼玉県	ゲームマグマックス川越	049-227-7515	高橋	B-2	6/7(日)
	埼玉県	BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-3	4/12(日)
	埼玉県	ビートライブ	049-251-6120	山岸	B-3	4/19(日)
	千葉県	ゲームチャリオット船橋店	047-429-0406	河岡	B-4	4/25(土)
	東京都	東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	竹澤	B-4	4/26(日)
	千葉県	ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	清水村	B-5	6/13(土)
	千葉県	ラッキー千葉店	043-227-6447	日暮	B-5	6/14(日)
	東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	五艘	B-6	5/30(土)
	東京都	GAME-NEWTON志村店	03-3558-9766	大掛	B-7	5/9(土)
	東京都	GAME=NEWTON大山店	03-3554-2668	若松	B-7	5/10(日)
	東京都	ゲームセンター モーゼ	042-385-8183	井上	B-8	6/21(日)
	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	B-8	6/28(日)
	東京都	ハッピアード東京	03-3734-9880	田川	B-9	5/24(日)
中部	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	C-1	5/16(土)
	長野県	レイディビートル	0263-39-4010	木藤	C-2	4/4(土)
	愛知県	PLAYSEVEN	0586-46-7228	橋本	C-3	4/5(日)
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	C-3	4/11(土)
	静岡県	アミューズメント BeeBee函南店	055-979-6464	菊田	C-4	6/13(土)
	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	鈴木	C-4	6/14(日)
	愛知県	ポート24八事店	052-834-9200	高木	C-5	5/2(土)
	愛知県	Game SKY	052-201-6496	佐藤	C-5	5/3(日)
近畿	滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1	4/12(日)
	京都府	ゲームスペースプラニー	0774-43-9030	風巻	D-2	6/20(土)
	大阪府	ラモス・スタジアム	072-871-3960	北原	D-3	7/4(土)
	大阪府	アテナ日本橋	06-6641-7008	岡田	D-3	7/5(日)
	大阪府	セガ ワールド 布施	06-6783-6999	土屋	D-4	3/29(日)
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-4	4/4(土)
中国・四国	島根県	セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下問	E-1	6/6(土)
	広島県	セガ ワールド メガ海田店	082-824-5550	曽加部	E-2	5/30(土)
	広島県	JOYサンモール店	082-241-8564	福田	E-2	5/31(日)
九州・沖縄	福岡県	TAC北方店	093-941-9022	下川	F-1	6/21(日)
	福岡県	モンキーハウス本館	092-843-5671	浅田	F-2	4/19(日)
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉾立	F-3	5/17(日)
	鹿児島県	アミューズメント リバティー	099-219-1526	藤浪	F-4	6/7(日)
	沖縄県	ハイテク セガ チャタンプラザ	098-936-7904	山城	F-5	4/5(日)

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

チーム戦(3on3)　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道・東北	北海道	アドアーズ札幌狸小路	011-222-1305	小松	A-1	5/17(日)
	北海道	パロ苫小牧店	0144-75-9800	野村	A-1	5/23(土)
	北海道	パロ札幌駅前店	011-738-5706	寺地	A-1	5/24(日)
	宮城県	NAMCOLAND仙台クリスロード	022-722-5820	瀬口	A-2	5/30(土)
	青森県	パロ五所川原	0173-38-1078	福田	A-2	5/31(日)
	山形県	トレジャー新庄店	0233-22-9991	加賀	A-2	6/6(土)
	宮城県	スーパーヒーロー仙台名取店	022-383-1811	吉永	A-2	6/7(日)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-3	6/20(土)
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3	6/21(日)
	福島県	ドリームファクトリーいわき店	0246-28-3008	山田	A-3	6/27(土)
	福島県	プラボいわき店	0246-22-4636	菅原	A-3	6/28(日)
関東	埼玉県	熊谷ナムコランド店	048-527-3675		B-1	5/6(水)
	栃木県	ゲームグッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	5/10(日)
	栃木県	ファンタジーパーク	0287-37-5137	大塚	B-1	5/16(土)
	栃木県	プラボ宇都宮店	028-638-5011	金井	B-1	5/17(日)
	茨城県	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	高橋	B-1	5/24(日)
	茨城県	ナムコランドイーアスつくば店	029-868-7460	角田	B-2	4/11(土)
	茨城県	ピンクパンサー つくば店	029-861-1983	野口	B-2	4/12(日)
	埼玉県	ワンダーシティ与野	048-855-1131		B-2	4/19(日)
	群馬県	アミューズメントももたろう笠懸店	0277-76-7022	酒井	B-2	4/25(土)
	群馬県	ルパン122	0276-89-0085	本間	B-2	4/26(日)
	埼玉県	セガ ワールド 入間	04-2965-1813	小峰	B-3	6/6(土)
	埼玉県	BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-3	6/7(日)
	埼玉県	ビートライブ	049-251-6120	山岸	B-3	6/13(土)
	埼玉県	クラブ セガ 所沢	04-2926-9009	松本	B-3	6/14(日)
	埼玉県	ナムコランド越谷店	048-960-2021		B-3	6/20(土)
	東京都	GAME-NEWTON志村店	03-3558-9766	大掛	B-3	6/21(日)
	千葉県	ラッキー中央店 フェリシダ	043-222-5610	設楽	B-4	4/18(土)
	千葉県	ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	清水	B-4	4/19(日)
	千葉県	ラッキー四街道店エスタシオン	043-309-7800	上川	B-4	4/25(土)
	千葉県	セガ ワールド 旭	0479-62-7101	村上	B-4	4/26(日)
	千葉県	セガ ワールド 成田	0476-23-2591	石川	B-4	4/29(水)
	千葉県	ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	田中	B-4	5/2(土)
	東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	五艘	B-5	5/23(土)
	千葉県	ナムコランド幕張店	043-273-3071		B-5	5/24(日)
	千葉県	テクモピア行徳店	047-395-1119	百田	B-5	5/30(土)
	千葉県	ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-5	5/31(日)
	東京都	東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	竹澤	B-5	6/6(土)
	東京都	クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	深見	B-5	6/7(日)
	東京都	ゲームインファッツ	042-391-0095	南	B-6	3/28(土)
	東京都	ナムコランド王子店	03-5959-9830	斉藤	B-6	3/29(日)
	東京都	プラボ荻窪店	03-3392-7657		B-6	4/4(土)
	東京都	アミューズメントスペースUFO立川店	042-528-3533	大崎	B-6	4/5(日)
	東京都	ナムコランド阿佐ヶ谷店	03-3223-3765	阿部	B-6	4/11(土)
	東京都	プラボ中野店	03-5380-5442	小澤	B-6	4/12(日)
	東京都	セガ ワールド 大森	03-5709-0669	林	B-7	5/5(火)
	東京都	ナムコランド渋谷店	03-5428-4550	永田	B-7	5/6(水)
	神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	045-580-5713	今松	B-7	5/9(土)
	東京都	渋谷ギーゴ	03-5458-2201	伊藤	B-7	5/10(日)
	神奈川県	ゲームプラザセントラル日吉店	045-564-1034	川田	B-7	5/16(土)
	東京都	プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	佐野	B-7	5/17(日)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-8	6/20(土)
	神奈川県	ハイテクランドセガBREEZE	045-313-6435	穴井	B-8	6/21(日)
	神奈川県	アミューズメントパークネバーランド2	046-266-4811	松本	B-8	6/27(土)
	神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	045-252-1164	市原	B-8	6/28(日)
	神奈川県	クラブ セガ 港北	045-591-8923	古林	B-8	7/4(土)
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-060-5785	今井	B-8	7/5(日)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
中部	長野県	プラボ長野店	026-227-1030		C-1	4/19(日)
	新潟県	パロ三条店	0256-33-7661	樋口	C-1	4/25(土)
	新潟県	シルクドゥガリバー新潟店	025-242-3163	丸山	C-1	4/26(日)
	新潟県	VIVAZONE	025-550-1368	北上	C-1	4/29(水)
	富山県	ハローワールド	076-451-7881	山室	C-1	5/2(土)
	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	C-1	5/3(日)
	福井県	フクイレジャーランドYプラザ店	0776-57-0433	白崎	C-2	5/16(土)
	愛知県	カレッジゼロ小幡店	052-795-9240	蜷川	C-2	5/17(日)
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	C-2	5/23(土)
	福井県	ジョイランド鯖江店	0778-53-1900	上田	C-2	5/24(日)
	福井県	ジョイランド敦賀店	0770-37-1717	小川	C-2	5/30(土)
	愛知県	ワンダーシティ名古屋店	052-683-8765	西田	C-2	5/31(日)
	山梨県	ナムコランドリバーシティ店	055-273-8977		C-3	5/30(土)
	長野県	パロ諏訪店	0266-82-2900	小澤	C-3	5/31(日)
	長野県	パロ佐久	0267-68-5248	東城	C-3	6/6(土)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-3	6/7(日)
	長野県	レイディビートル	0263-39-4010	木藤	C-3	6/13(土)
	長野県	アミューズメントパークＮＡＳＡ	026-228-7434	金澤	C-3	6/14(日)
	静岡県	アミューズメントBeeBee函南店	055-979-6464	菊田	C-4	5/5(火)
	静岡県	ミラクル静岡	054-284-0099	植田	C-4	5/6(水)
	静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	053-466-3387	木下	C-4	5/9(土)
	愛知県	楽市街道名古屋店	0568-27-2622	青木	C-4	5/10(日)
	静岡県	サンセイブ城北店	053-471-9800	阿部	C-4	5/16(土)
	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-4	5/17(日)
近畿	滋賀県	ACT堅田アクション	077-571-1106	海瀬	D-1	4/12(日)
	滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1	4/18(土)
	京都府	ゲームスペースプラニー	0774-43-9030	風巻	D-1	4/19(日)
	京都府	西院コットンクラブ	075-316-2675	嶋田	D-1	4/25(土)
	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ堅田店	077-573-7717	浅野	D-1	4/26(日)
	京都府	スーパーヒーロー久御山	0774-45-3780	西野	D-2	6/13(土)
	大阪府	ゲームプラザOKA 3	072-671-5123	里見	D-2	6/20(土)
	大阪府	ゲームプラザ エム	06-6991-0363	堀井	D-2	6/21(日)
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	072-623-7161	津川	D-2	6/27(土)
	大阪府	ナムコランドすみのえ店	06-6682-6856		D-3	5/16(土)
	大阪府	桃谷ゲームセンターＢＩＧ	06-6717-2028	福田	D-3	5/23(土)
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-3	5/24(日)
	大阪府	星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	D-3	5/30(土)
	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	D-3	5/31(日)
	大阪府	ゲームスペースベガス	06-6351-2889	堀井	D-4	5/9(土)
	兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-4	5/10(日)
	兵庫県	アミパラ垂水店	078-707-9111	岡崎	D-4	5/16(土)
	兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	重本	D-4	5/17(日)
	兵庫県	アークカフェ 24	079-243-3555	上坂	D-5	4/25(土)
	兵庫県	パロ加古川店	079-454-1552	磯部	D-5	4/26(日)
	兵庫県	セガ ワールド 花北	079-284-3711	八幡	D-5	4/29(水)
	兵庫県	楽市楽座加古川店	0742-41-2033	小林	D-5	5/2(土)
	兵庫県	セガ ワールド ながさわ	078-941-6642	齋藤	D-5	5/3(日)
中国	鳥取県	パロ境港店	0859-45-5666	シンバラ	E-1	5/9(土)
	鳥取県	アミパラ米子店	0859-37-1959	渡邉	E-1	5/10(日)
	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	E-1	5/16(土)
	岡山県	テクノランド	086-255-5612	片岡	E-1	5/17(日)
	岡山県	アミパラ倉敷店	086-430-2111	松井	E-1	5/23(土)
	島根県	セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下間	E-2	5/31(日)
	広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	神嵜	E-2	6/6(土)
	山口県	ゲームスポット speed	0834-36-2828	梅田	E-2	6/7(日)
	広島県	■パレプレ■	082-921-8576	石井	E-2	6/13(土)
	広島県	広島ギーゴ	082-541-6345	井上	E-2	6/14(日)
	岡山県	ナムコランド水島店	086-456-0202		E-3	4/19(日)
	広島県	アミパラここじゃ店	082-424-4747	牧田	E-3	4/25(土)
	広島県	セガ ワールド メガ海田店	082-824-5550	曽加	E-3	4/26(日)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	広島県	JOY呉店	0823-24-6539	應和	E-3	4/29(水)
	広島県	GIGAZONE広島駅前	082-568-4791	佐古	E-3	5/2(土)
	香川県	戦	087-843-2788	伊藤	E-4	5/24(日)
	愛媛県	ハイテク セガ 新居浜	0897-37-5573	三好	E-4	5/30(土)
	高知県	戦 高知	088-854-1930	小松	E-4	5/31(日)
	徳島県	アポロゲームセンター沖洲店	088-664-0311	米津	E-4	6/6(土)
	香川県	MAXPLAZA善通寺	0877-63-4333	勝宮	E-4	6/7(日)
	大分県	ナムコランドドッとあーるZONE大分店	097-567-5576		F-1	4/11(土)
	福岡県	ハイパーメッセ	093-963-7850	下野	F-1	4/12(日)
	大分県	G-pala中津	0979-23-6179	田中	F-1	4/18(土)
	福岡県	ジーカム和白店	092-608-5881	島雄	F-1	4/19(日)
	福岡県	ワンダーパーク博多	092-434-3721	大塚	F-1	4/25(土)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	福岡県	ジョイ・ファクトリー	0942-32-1166	三瀬	F-2	6/14(日)
	福岡県	楽市楽座210久留米店	0942-43-8439	貝原	F-2	6/20(土)
	福岡県	アミューズメントクラブ赤玉	092-281-0012	糸瀬	F-2	6/21(日)
	福岡県	バンバン梅光園	092-405-7897	河野	F-2	6/27(土)
	宮崎県	ナムコランド日向店	0982-55-8037	原田	F-3	5/9(土)
	熊本県	FESTA カリーノ下通店	096-327-5585	村上	F-3	5/10(日)
	熊本県	ワンダーシティ南熊本店	096-375-1131	松村	F-3	5/16(土)
	鹿児島県	アミューズメント リバティー	099-219-1526	藤浪	F-3	5/17(日)
	鹿児島県	アーバンスクエア与次郎店	099-286-0251	岩下	F-3	5/23(土)
	沖縄県	ハイテク セガ チャタンプラザ	098-936-7904	山城	F-4	5/23(土)
	沖縄県	ゲームインナハ	098-863-1376	宮城	F-4	5/24(日)

ストリートファイターIV

タッグ戦(2on2)　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道・東北	北海道	アドアーズ札幌狸小路	011-222-1305	小松	A-1	5/5(火)
	北海道	パロ札幌駅前店	011-738-5706	寺地	A-1	5/9(土)
	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	A-1	5/10(日)
	宮城県	スーパーヒーロー仙台名取店	022-383-1811	吉永	A-2	4/18(土)
	福島県	ドリームファクトリー N2	024-925-5161	大谷	A-2	4/19(日)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-2	4/25(土)
	福島県	ドリームファクトリーいわき店	0246-28-3008	山田	A-2	4/26(日)
関東	栃木県	ゲームグッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	5/17(日)
	茨城県	ピンクパンサー 日立店	0294-32-1983	齋藤	B-1	5/23(土)
	茨城県	ピンクパンサー つくば店	029-861-1983	野口	B-1	5/24(日)
	埼玉県	ゲームファンタジア春日部	048-755-2760	守部	B-2	5/16(土)
	群馬県	ルパン122	0276-89-0085	本間	B-2	5/31(日)
	栃木県	パロ 石橋店	0285-53-8541	山下	B-2	6/6(土)
	埼玉県	アミューズメントサーカスマジシャン	048-525-5990	中村	B-2	6/7(日)
	千葉県	クラブ セガ 柏	04-7164-0866	坂元	B-3	5/5(火)
	千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-3	5/6(水)
	千葉県	プラサカプコン千葉長沼店	043-290-5481	本間	B-3	5/9(土)
	千葉県	ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-3	5/10(日)
	千葉県	セガ ワールド 旭	0479-62-7101	村上	B-4	4/29(水)
	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	市村	B-4	5/2(土)
	千葉県	ラッキー中央店 フェリシダ	043-222-5610	設楽	B-4	5/3(日)
	東京都	池袋ギーゴ	03-3981-6906	奥本	B-5	6/27(土)
	東京都	ゲームインサクラ	03-3944-0252	森川	B-5	6/28(日)
	東京都	クラブ セガ 成増	03-5383-5712	小松	B-5	7/4(土)
	東京都	タイトーステーション BIGBOX高田馬場店	03-5272-9855	黒柳	B-5	7/5(日)
	東京都	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	B-6	3/28(土)
	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	B-6	3/29(日)
	東京都	新宿G-PORTラスベガス	03-5291-9770	高橋	B-6	4/4(土)
	東京都	クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島	B-6	4/5(日)
	東京都	セガ ワールド アルカス	042-365-2591	鈴木	B-7	4/18(土)
	東京都	中野TRF	03-3389-7166	長山	B-7	4/19(日)
	東京都	アミューズメントスペース UFO八王子店	042-627-8188	谷口	B-7	4/25(土)
	東京都	プラボ中野店	03-5380-5442	小澤	B-7	4/26(日)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-8	5/30(土)
	東京都	クラブ セガ 自由が丘	03-3725-3953	須藤	B-8	5/31(日)
	東京都	クラブ セガ 渋谷	03-3780-2667	森下	B-8	6/6(土)
	東京都	ハイテクランドセガ渋谷	03-3409-4737	湖山	B-8	6/7(日)
	神奈川県	クラブ セガ 港北	045-591-8923	古林	B-9	6/13(土)
	東京都	クラブ セガ 大崎	03-3495-0520	川崎	B-9	6/14(日)
	神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	045-252-1164	市原	B-9	6/20(土)
	神奈川県	ゲームプラザセントラル日吉店	045-564-1034	川田	B-9	6/21(日)
	神奈川県	ハイテクランドセガBREEZE	045-313-6435	穴井	B-10	5/16(土)
	神奈川県	アミューズメントパークネバーランド2	046-266-4811	松本	B-10	5/16(土)
	神奈川県	クラブ セガ 相模大野	042-741-8195	境	B-10	5/23(土)
	神奈川県	ゲームインファンファン藤沢店新館	0466-25-3255	難波	B-10	5/24(日)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
中部	福井県	ジョイランド敦賀店	0770-37-1717	小川	C-1	4/18(土)
	新潟県	ゲームセンター テクノポリス	0258-33-1516	滝口/佐藤	C-1	4/19(日)
	福井県	ジョイランド鯖江店	0778-53-1900	上田	C-1	4/25(土)
	新潟県	パロ三条店	0256-33-7661	樋口	C-1	4/26(日)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-2	5/5(火)
	静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	053-466-3387	木下	C-2	5/6(水)
	長野県	パロ佐久	0267-68-5248	東城	C-2	5/9(土)
	長野県	アミューズメントパークＮＡＳＡ	026-228-7434	金澤	C-2	5/10(日)
	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-3	5/30(土)
	愛知県	カレッジゼロ小幡店	052-795-9240	蜷川	C-3	5/31(日)
	三重県	クラブ セガ 名張	0595-62-1008	伊東	C-3	6/6(土)
	愛知県	Game SKY	052-201-6496	佐藤	C-3	6/7(日)
近畿	滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1	6/14(日)
	京都府	スーパーヒーロー山科	075-502-5765	河井	D-1	6/20(土)
	滋賀県	ACT堅田アクション	077-571-1106	海瀬	D-1	6/21(日)
	京都府	西院コットンクラブ	075-316-2675	嶋田	D-2	4/12(日)
	京都府	neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉	D-2	4/18(土)
	大阪府	ゲームプラザOKA 3	072-671-5123	里見	D-2	4/19(日)
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	072-623-7161	津川	D-3	4/29(水)
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-3	5/2(土)
	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	D-3	5/3(日)
	大阪府	星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	D-4	5/10(日)
	兵庫県	プレイステーションネーブル 西宮店	0798-65-5833	川地	D-4	5/17(日)
	兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-4	5/23(土)
	大阪府	ハイテクランドセガアビオン	06-6645-7692	市道	D-4	5/24(日)
	兵庫県	クラブ セガ 姫路OS	079-222-6455	平山	D-5	6/28(日)
	兵庫県	アミパラ垂水店	078-707-9111	岡崎	D-5	7/4(土)
	兵庫県	セガ ワールド ながさわ	078-941-6642	齋藤	D-5	7/5(日)
	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	E-1	6/6(土)
	鳥取県	アミパラ米子店	0859-37-1959	渡邊	E-1	6/7(日)
	島根県	セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下間	E-1	6/13(土)
	島根県	ゲームスポットハロウイン	0853-23-0731	藤原	E-1	6/14(日)
	広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	神嵜	E-2	5/23(土)
	広島県	■パレプレ■	082-921-8576	石井	E-2	5/24(日)
	広島県	広島ギーゴ	082-541-6345	井上	E-2	5/30(土)
	広島県	ブラックジャック安古市店	082-876-0628	加登	E-2	5/31(日)
	岡山県	アミパラ倉敷店	086-430-2111	松井	E-3	4/18(土)
	岡山県	テクノランド	086-255-5612	片岡	E-3	4/19(日)
	徳島県	アポロゲームセンター沖洲店	088-664-0311	米津	E-3	4/25(土)
	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	E-3	4/26(日)
	福岡県	ワンダーパーク博多	092-434-3721	大塚	F-1	6/20(土)
	福岡県	ハイパーメッセ	093-963-7850	下野	F-1	6/21(日)
	熊本県	ワンダーシティ南熊本店	096-375-1131	松村	F-2	5/2(土)
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉾立	F-2	5/3(日)
	福岡県	ジーカム和白店	092-608-5881	島雄	F-2	5/4(月)
	沖縄県	ハイテク セガ チャタンプラザ	098-936-7904	山城	F-3	5/30(土)
	沖縄県	ゲームインナハ2	098-861-8361	宮城	F-3	5/31(日)

ブレイブルー

シングル戦（1on1）　決勝大会出場枠64人

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道・東北	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	A-1	4/12(日)
	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-2	6/21(日)
	山形県	ジャック＆ベティ山大前店	023-642-0008	青江	A-3	5/3(日)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-4	5/31(日)
	福島県	ドリームファクトリーいわき店	0246-28-3008	山田	A-5	3/29(日)
関東	栃木県	ゲームグッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	6/21(日)
	茨城県	GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-2	5/5(火)
	茨城県	ピンクパンサー つくば店	029-861-1983	野口	B-2	5/6(水)
	埼玉県	BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-3	5/17(日)
	埼玉県	プレイスポットビッグワン	048-987-3226	石川	B-3	5/23(土)
	埼玉県	クラブ セガ 所沢	04-2926-9009	松本	B-4	6/21(日)
	埼玉県	ゲームマグマックス川越	049-227-7515	高橋	B-4	6/27(土)
	千葉県	ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	田中	B-5	5/10(日)
	千葉県	ラッキー千葉店	043-227-6447	日暮	B-5	5/16(土)
	千葉県	ZAPS柏	0471-37-1977	尾形	B-6	4/25(土)
	千葉県	ハイテク セガ 柏	04-7163-9844	山野	B-6	4/26(日)
	千葉県	ゲームチャリオット姉崎	0436-60-1508	花本	B-7	6/28(日)
	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	市村	B-7	7/4(土)
	千葉県	クラブ セガ 本八幡	047-334-7960	飯尾	B-8	3/29(日)
	東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	五艘	B-8	4/4(土)
	千葉県	ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	清水村	B-9	5/31(日)
	千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-9	6/6(土)
	千葉県	セガ ワールド 成田	0476-23-2591	石川	B-10	6/14(日)
	千葉県	ラッキー四街道店エスタシオン	043-309-7800	上川	B-10	6/20(土)
	東京都	クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	深見	B-11	5/2(土)
	東京都	池袋ギーゴ	03-3981-6906	奥本	B-11	5/4(月)
	東京都	クラブ セガ 大崎	03-3495-0520	川崎	B-12	4/5(日)
	東京都	パンピアード東京	03-3734-9880	田川	B-12	4/11(土)
	東京都	クラブ セガ 渋谷	03-3780-2667	森下	B-13	5/24(日)
	東京都	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	B-13	5/30(土)
	東京都	ツインスタージオスセガ	03-3260-7253	坂本	B-14	6/7(日)
	東京都	新宿G-PORTラスベガス	03-5291-9770	高橋	B-14	6/13(土)
	東京都	タイトーステーション BIGBOX高田馬場店	03-5272-9855	黒柳	B-15	5/6(水)
	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	B-15	5/10(日)
	東京都	GAME SPOT21 新宿西口	03-3343-0010	市来	B-16	4/26(日)
	東京都	中野TRF	03-3389-7166	長山	B-16	4/29(水)
	東京都	セガ ワールド アルカス	042-365-2591	鈴木	B-17	6/14(日)
	東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	谷口	B-17	6/20(土)
	神奈川県	クラブ セガ 相模大野	042-741-8195	境	B-18	5/9(土)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-18	5/16(土)
	神奈川県	クラブ セガ 綱島	045-547-1199	清水	B-19	3/28(土)
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-060-5785	今井	B-19	3/29(日)
	神奈川県	クラブ セガ 港北	045-591-8923	古林	B-20	4/19(日)
	神奈川県	ゲームプラザセントラル日吉店	045-564-1034	川田	B-20	4/25(土)
	神奈川県	アミューズメントパークネバーランド2	046-266-4811	松本	B-21	6/28(日)
	神奈川県	パームトップス	046-223-7157	増尾	B-21	7/4(土)
中部	新潟県	パロ三条店	0256-33-7661	樋口	C-1	5/23(土)
	新潟県	ゲームセンター テクノポリス	0258-33-1516	滝口/佐藤	C-1	5/24(日)
	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	C-2	7/4(土)
	長野県	パロ佐久	0267-68-5248	東城	C-3	4/25(土)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
中部	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	C-3	4/26(日)
	長野県	パロ諏訪店	0266-82-2900	小澤	C-4	5/2(土)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-5	5/31(日)
	静岡県	アミューズメントBeeBee函南店	055-979-6464	菊田	C-6	6/27(土)
	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	鈴木	C-6	6/28(日)
	静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	053-466-3387	木下	C-7	5/5(火)
	愛知県	ポート24八事店	052-834-9200	高木	C-8	5/6(水)
	愛知県	ゲームカレッジ	0561-61-1439	磯貝	C-8	5/9(土)
	三重県	セガ ワールド スキップタウン	059-384-0300	長井	C-9	4/11(土)
	三重県	クラブ セガ 名張	0595-62-1008	伊東	C-9	4/12(日)
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	C-10	3/28(土)
	石川県	コスモパークタテマチ	076-234-1181	岩岸	C-11	6/28(日)
	福井県	JOYLAND江守店	0776-33-1900	安達	C-11	7/5(日)
近畿	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-1	4/19(日)
	京都府	ゲームスペースプラニー	0774-43-9030	風巻	D-2	4/26(日)
	京都府	neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉	D-2	4/29(水)
	大阪府	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本	D-3	5/6(水)
	大阪府	チャレンジャーアババ天神橋店	06-6357-6677	三好	D-3	5/10(日)
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	072-623-7161	津川	D-4	6/20(土)
	大阪府	メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	清藤	D-4	6/21(日)
	大阪府	ゲームプラザ エム	06-6991-0363	堀井	D-5	6/6(土)
	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	D-5	6/7(日)
	大阪府	アテナ日本橋	06-6641-7008	岡田	D-6	5/17(日)
	大阪府	アミューズメントスコット	06-6648-9922	坂元	D-6	5/23(土)
	大阪府	星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	D-7	6/13(土)
	大阪府	星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	D-7	6/14(日)
	兵庫県	プレイステーションネーブル 西宮店	0798-65-5833	川地	D-8	6/28(日)
	兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-8	7/4(土)
	兵庫県	遊スペース マジカル	078-265-5100	山本	D-9	3/29(日)
	兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	重本	D-9	4/4(土)
中国・四国	鳥取県	セガ ワールド 米子	0859-24-5868	辻村	E-1	5/16(土)
	島根県	セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下間	E-2	6/20(土)
	広島県	アミパラここじゃ店	082-424-4747	牧田	E-3	6/7(日)
	岡山県	テクノランド	086-255-5612	片岡	E-3	6/13(土)
	広島県	GIGAZONE広島駅前	082-568-4791	佐古	E-4	6/21(日)
	広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	神寄	E-4	6/27(土)
	広島県	セガ ワールド メガ海田店	082-824-5550	曽加部	E-5	5/2(土)
	広島県	広島ギーゴ	082-541-6345	井上	E-5	5/3(日)
	山口県	ハイテク セガ JR下関	083-223-2178	波田	E-6	4/5(日)
	香川県	MAXPLAZA善通寺	0877-63-4333	勝宮	E-7	4/26(日)
	徳島県	エンゼルランド佐古店	088-653-4758	吉田	E-8	6/14(日)
	愛媛県	ハイテク セガ 新居浜	0897-37-5573	三好	E-9	5/24(日)
九州	福岡県	アミューズメントスペース OPA	093-952-2304	馬場	F-1	5/6(水)
	福岡県	PEP魚町	093-513-1511	岩田	F-1	5/10(日)
	福岡県	TAC戸畑	093-873-9100	青木	F-2	4/11(土)
	福岡県	ジーカム和白店	092-608-5881	島雄	F-2	4/12(日)
	福岡県	ワンダーパーク博多	092-434-3721	大塚	F-3	7/4(土)
	福岡県	サブカルチュア	092-922-9010	稲葉	F-3	7/5(日)
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鋒立	F-4	5/31(日)

GUILTY GEAR XX Λ CORE

チーム戦(3on3)　決闘大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道・東北	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	A-1	5/4(月)
	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5/5(火)
	福島県	ドリームファクトリー N2	024-925-5161	大谷	A-2	5/16(土)
	山形県	ジャック＆ベティ山大前店	023-642-0008	青江	A-2	5/17(日)
	福島県	ドリームファクトリーいわき店	0246-28-3008	山田	A-3	4/18(土)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-3	4/19(日)
関東	栃木県	ファンタジーパーク	0287-37-5137	大塚	B-1	6/20(土)
	群馬県	ルパン122	0276-89-0085	本間	B-1	6/21(日)
	茨城県	セガ ワールド 霞ヶ浦	0299-78-2133	森本	B-2	6/13(土)
	茨城県	ピンクパンサー つくば店	029-861-1983	野口	B-2	6/14(日)
	埼玉県	プレイスポットビッグワン	048-987-3226	石川	B-3	3/29(日)
	埼玉県	ビートライブ	049-251-6120	山岸	B-3	4/4(土)
	埼玉県	BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-3	4/5(日)
	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	市村	B-4	4/26(日)
	千葉県	ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-4	4/29(水)
	千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-4	5/2(土)
	東京都	新宿G-PORT ラスベガス	03-5291-9770	高橋	B-5	7/4(土)
	東京都	クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	深見	B-5	7/5(日)
	東京都	中野TRF	03-3389-7166	長山	B-6	5/6(水)
	東京都	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	B-6	5/9(土)
	東京都	GAME-NEWTON 志村店	03-3558-9766	大掛	B-7	4/11(土)
	東京都	GAME=NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	B-7	4/12(日)
	東京都	セガ ワールド アルカス	042-365-2591	鈴木	B-8	6/27(土)
	東京都	アミューズメントスペース UFO 八王子店	042-627-8188	谷口	B-8	6/28(日)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-9	5/23(土)
	神奈川県	クラブ セガ 相模大野	042-741-8195	境	B-9	5/24(日)
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-060-5785	今井	B-10	5/31(日)
	神奈川県	クラブ セガ 港北	045-591-8923	古林	B-10	6/7(日)
中部	長野県	パロ佐久	0267-68-5248	東城	C-1	5/16(土)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-1	5/17(日)
	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	鈴木	C-2	4/18(土)
	静岡県	ミラクル沼津	055-925-6797	工藤	C-2	4/25(土)
	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-3	6/14(日)
	三重県	クラブ セガ 名張	0595-62-1008	伊東	C-3	6/20(土)
	愛知県	ポート24八事店	052-834-9200	高木	C-4	6/21(日)
	石川県	コスモパークタテマチ	076-234-1181	岩岸	C-4	5/9(土)
	福井県	JOYLAND 江守店	0776-33-1900	安達	C-4	5/10(日)
近畿	京都府	ゲームスペースプラニー	0774-43-9030	風巻	D-1	7/4(土)
	京都府	neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉	D-1	7/5(日)
	大阪府	アテナ日本橋	06-6641-7008	岡田	D-2	5/4(月)
	大阪府	メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	清藤	D-2	5/5(火)
	和歌山県	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村	D-3	4/4(土)
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-3	4/5(日)
	大阪府	アミューズメントスコット	06-6648-9922	坂元	D-3	4/11(土)
	兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-4	5/30(土)
	兵庫県	遊スペース マジカル	078-265-5100	山本	D-4	5/31(日)
中国・四国	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	E-1	5/6(水)
	島根県	セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下間	E-1	5/9(土)
	岡山県	テクノランド	086-255-5612	片岡	E-1	5/10(日)
	広島県	広島ギーゴ	082-541-6345	井上	E-2	6/21(日)
	山口県	ハイテク セガ JR下関	083-223-2178	波田	E-2	6/27(土)
	広島県	JOYサンモール店	082-241-8564	福田	E-2	6/28(日)
	高知県	戦 高知	088-854-1930	小松	E-3	3/28(土)
	香川県	MAXPLAZA 善通寺	0877-63-4333	勝宮	E-3	3/29(日)
九州・沖縄	福岡県	PEP 魚町	093-513-1511	岩田	F-1	4/26(日)
	福岡県	TAC北方店	093-941-9022	下川	F-1	4/29(水)
	福岡県	アミューズメントスペース OPA	093-952-2304	馬場	F-1	5/3(日)
	福岡県	ワンダーパーク博多	092-434-3721	大塚	F-2	6/6(土)
	大分県	ドリームワールド	097-593-5224	渡辺	F-2	6/7(日)
	福岡県	サブカルチュア	092-922-9010	稲葉	F-2	6/13(土)
	沖縄県	ハイテク セガ チャタンプラザ	098-936-7904	山城	F-3	7/4(土)

Fate/unlimited codes

シングル戦(1on1)　決闘大会出場枠32人

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
北海道・東北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	4/12(日)
	北海道	パロ苫小牧店	0144-75-9800	野村	4/25(土)
	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	5/3(日)
	宮城県	ゲームセンターホーセン	022-267-5230	橋本	4/29(水)
	福島県	ドリームファクトリー N2	024-925-5161	大谷	4/18(土)
関東	栃木県	セガ ワールド フェアー	0282-25-0204	谷田	5/10(日)
	埼玉県	BIG APPLE	048-642-3053	陣内	5/24(日)
	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	市村	4/12(日)
	千葉県	ゲームチャリオット姉崎	0436-60-1508	花本	4/26(日)
	千葉県	アミューズメントクラブアルティメット	047-478-1563	原田	5/10(日)
	東京都	GAME=NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	5/31(日)
	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	6/21(日)
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-060-5785	今井	4/5(日)
中部	新潟県	ゲームセンター テクノポリス	0258-33-1516	滝口/佐藤	5/17(日)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	5/24(日)
	長野県	パロ佐久	0267-68-5248	東城	5/31(日)
	静岡県	アミューズメント BeeBee 函南店	055-979-6464	菊田	5/17(日)
	静岡県	ミラクル藤枝店	054-643-7796	村松	6/7(日)
	愛知県	ポート24八事店	052-834-9200	高木	4/26(日)
	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	5/10(日)
近畿	京都府	neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉	6/14(日)
	大阪府	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本	5/3(日)
	大阪府	ゲームプラザ OKA 3	072-671-5123	里見	5/17(日)
	大阪府	アテナ日本橋	06-6641-7008	岡田	6/21(日)
	大阪府	チャレンジャーアババ天神橋店	06-6357-6677	三好	6/28(日)
	奈良県	アミューズメントデプト	0742-26-7789	松井	5/31(日)
中国・四国	島根県	セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下間	4/19(日)
	広島県	JOYサンモール店	082-241-8564	福田	6/14(日)
	山口県	ハイテク セガ JR下関	083-223-2178	波田	5/10(日)
九州	福岡県	TAC戸畑	093-873-9100	青木	5/30(土)

闘劇オフィシャルホームページ ▶ http://www.tougeki.com/

なにやら重大発表が!?

キャラクターランキング TOP3

天土「え～？　あーちゃん困っちゃう～♪(フリフリ)」

緋浮美「……。皆さん。だまされてはいけませ……(フガフゴッ)」

津軽「べ、別に待ってなんかない……こともないけど」

『天土』
アメト=あーちゃん。彩葉、ヒフミの姉。
京都三姉妹の長女にしてヒフミの天敵。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『エレキ』
土朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。

『土朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、
フィギュア大好き外国人。

『紗矢』
さや。現、神崎家当主(代行)。土朗の妹でありエレキの姉。天土、緋浮美とは対立関係。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

IIDXイラストギャラリー

今月もやってきましたROOTS26。今回もレベルの高いイラストとDJたちのやりとりをお届けします。新キャラのプロフィールも判明して、これからさらなる盛り上がりが期待されるROOTS26ですが、何でも重大な告知があるとか⁉

（青森県　蠍火さん）

「ふむ。この「ゆるふわ」な髪型も良い感じなのじゃ♪」

「あぁ……カワイイ〜。あーちゃん♪　こっちもこっちもデス〜（ハァハァ）」

「リリナちゃんのテンションがこんなに高いの久しぶりねー」

「うん。ウチも久々に見た。スイッチ入ったみたい……」

（愛媛県　蜂子さん）

「うむうむ。やはり「かじゅある」な動きやすい服もいい感じじゃの♪」

「だろう。こっちの方が似合うと思うのだが。あ、あとこのトゲを……うっ（スパコーンッ！）」

「兄様は黙っててッ‼　こんな変なのあーちゃんに必要無いデス‼（ぽーいッ）私が担当デス‼（ビシィッ！）」

「普段とのギャップが……」

「すごいわね……」

「（ガーン）へ、変なの？　うぅ……（泣）」

（北海道　舫月さん）

「さてと。少し長居し過ぎたのじゃ。彩葉ちゃんパフェー。パフェ食べ行こー♪」

「あぁ！　ま、まだこっちもあるデスあーちゃん‼　あとコレとコレも〜！（パパパッ）」

「ん。うむぅ。パフェ成分が足りないのでのぅ。さらばなのじゃー♪」

「ま、また来て下さいね！　絶対デスよッ！　あぁ、アレとアレも〜♪（ホワワ〜）」

「あ。じ、じゃぁりりちん。行くね。……って」

「聞こえてない……みたいねリリナちゃん（笑）」

（埼玉県　雄大さん）

「んー。りりちんどう？　チョコ渡せた？」

「……。今年も……直接は（カアァ）」

「あー。またこっそり置いてきたん？　セムさんには？」

「あ……。忘れてたデス」

「……。妹よ（泣）」

（福岡県　皐月トミィさん）

じゃー撮るよー。初々しいお二人さん」

「な……なんで俺がこんなカッコしなきゃ……」

「はーい！　い、今行きます〜（タタタ）あ、ど、どうかな変じゃない？（ドキドキ）」

「あ、かわい……！　じゃなくてッ！　ま、馬子にもい、いい衣装ってな（ドキドキ）」

「な、何よそれ〜‼　失礼しちゃうー！」

「……春だなぁ」

（千葉県　ひよこさん）

「おやお嬢ちゃんカワイイねぇ。あめ食べるかい？」

「うん♪　食べるー（ペロペロ）」

「カワイイねぇ。お兄さんとフィギュア作ってみないかい？（キラーン）」

「……。……「滅」！（チュドーンッ！）」

「ぎゃぁぁぁぁぁッーー（ビューン！）」

「おまたせ姉さん。アレ？　あめなんか食べてたっけ？」

「変な輩がくれたのじゃ♪（ペロペロ）」

（愛知県　ミサオさん）

「うふふ。あらいいですわねこちら。頂きますわ（にっこり）」

「あ。はい。お買い上げありがこうございます……。（エレキくんのお姉さん……）」

「いいお洋服がそろってますのねぇこのお店（にっこり）」

「あ、ありがとうございます……。（なぜ……）」

「では、ごきげんよう（カラーン♪）」

「ど、どうもデス〜（なぜ、みんなチョンマゲなんだろう……？）」

緊急告知！　ROOTS26「休業」のお知らせ

……。どういうこと？　……兄様。おやすみ？

ああ………。

……聞いてないデス。なんでデスか？

……じ、実はな理々奈。ちょっと手違いがあってな……。

手違い……？

服の素材が、在庫切れらしくてな……。ちょっと遠くまで見つけに行かなきゃならない……。

あ、……行ってらっしゃいデス……。

（ガーン！）い、いや理々奈！　けっこう長い間かかるんだ！

……ひょっとして。私も一緒に……？

ひ、一人じゃ心配だろう。いや、むしろ私の気がもたん！

……。……急な話デスね。けっこうって、どれぐらい？

……う。うーむ。た、たぶん●●●●●●●後には……か、帰って来れると……。

……学校もお休み？　もう……しかたないデスね。はぁ〜

す、すまん。皆には私からよく話しておこう……。さ、支度しなさい。

……そんなに急に⁉　まったく、そういう事はもっと早めに……。……、あ、そういうわけで皆さん。来月からこのページも勝手ながら「休業」させていただきます。そ、それではごきげんようデス……。

新プロジェクト始動⁉　別れあれば出会いあり

そんなこんなで春一番のごとくROOTS26が去っていくわけですが、ROOTS26に変わる、新連載コーナーを予定しています。たくさんのBEMANIファンが楽しめる新コーナーを目指した、新企画を楽しみにお待ちください！

beatmania IIDX ＋DanceDanceRevolution＋
GuitarFreaks＆DrumMania＋pop'n music

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

今回は、ファン待望のファーストアルバムがついに発売された猫叉Master氏を直撃！　また、BEMANIニュースヘッドラインではファン必見のBEMANI情報が盛りだくさん！　見逃すな！

猫叉Masterインタビュー

新しい“いやし”と“感動”を聴き手に与えるファーストアルバム

『Raindrops』と名付けられたファーストアルバム。そのアルバムタイトルと新曲に込められた思いを語ってもらったぞ。これを読めばアルバムが奥深い名盤へと変わる!?

新たな猫叉ワールドそれは身近な環境音

——まず、今回のアルバムを制作するに至った経緯をお聞かせいただけますか。

猫叉Master（以下猫叉）　自分としてもいつか作りたいとは思っていましたが、とてもありがたいことに、ファンの皆さんからアルバムを作ってほしいという声がすごくたくさん届いているというお話を聞きました。それが一番のきっかけですね。それからアルバムを作りませんか？　というお話をいただきまして、制作するに至りました。ただ、当初はうれしいと思う部分とは別に、そんな多くの方に曲を聞いていただいていたというのが驚きでもありました。とはいえ、そういったファンの方々の声が、僕の中でもアルバム制作の起爆剤になったことは間違い無いですね。

——アルバムのタイトル『Raindrops』というのはどのように名付けたのでしょう。

猫叉　実は最初は2枚組の予定だったんですが、2枚目が無くなり、1枚となりました。その1枚に付けていた『Raindrops』というタイトルをそのまま使ったわけです。あとはコンセプトの話になるんですが、もともとベスト盤という設定があったので、そのベスト盤に収録する曲を考えつつ、僕の曲作りのコンセプトでもある、人の琴線に触れる曲……“感動”とか“いやし”みたいなキーワードを引き継ごうと思っていました。そこに『Raindrops』がどうつながるかというと、これは直訳すると“雨の滴”なんですが、それを人の涙に置き換えたんです。そんな意味合いがあって、タイトルを『Raindrops』としました。

——人の琴線上はかなり意味が深そうですね。そのアルバムのタイトルチューンともいえる「Raindrops」という曲は#1～#3という形で3曲収録されていますが、これは？

猫叉　これは3部作になっていて、アルバム全体のとりまとめ役な曲にしようと作りました。1曲目と中盤、そして最後の1曲がそれぞれ#1、#2、#3となっているんです。その間に今まで作った曲を挟むという形にしました。アルバム全体の流れとして、通して聴いてバランスのいいものを作ろうと思ってそうしましたね。

——#1～#3を続けていくと曲がつながっていたりするんですか？

猫叉　それぞれは全く別の曲ではありますが、“雨の雫”というテーマからは外れず、3曲とも全部共通のコンセプトを持っています。#1～#3のどれを聞いても、曲の中に雨の雫の音が入っていたりしますね。もちろん曲ごとのコンセプトもありまして、#1は純粋に水に比重を置き、雨の雫をダイレクトに感じられるものに仕上げました。#2と#3は、どちらかというと涙の方に寄せた感じですね。#2はStationという副題なんですが、女性が一人駅でたたずんでいて、だれかを待っているんだけどだれも来なくて泣いている。そんなシチュエーションを想定しています。#3はParkという副題で、公園で自分の子供が遊んでいる姿を遠巻きで眺める母親が、物憂げに涙を流すみたいな。そんなイメージです。ちょっと言葉だけだと分かりづらいんですが、曲を聞いてもらうとつながるんじゃないかなと思います。

——それぞれの情景を思い浮かべながら聴くといいかもしれませんね。ところで雨の音を始め、自然の音がそのまま入っているということですが、これは曲を作る前から決めていたんですか？

猫叉　いえ、特別決めていたわけではないです。ただ、街の騒音やトラフィックノイズみたいな、いわゆる環境音の類がすごく好きだったり、あえて遠くのスピーカーから出ているような、いわゆる空間を感じられる音像が好きなんです。そういう雰囲気が好きなんですよね。だから自分もそういうものを作ってみたいと思って、このタイミングでやってみました。“#2 Station”や“#3 Park”などは、それに紐付いた環境音を自分で録って収録しました。収録中はPCとマイクを持ってヘッドホンしてじーっとしているすごい不審な人でしたよ（笑）。

——雨音は雨の日に外で収録したんですか？

猫叉　いえ、雨音は家のベランダの窓を開けて収録しました。

——それはほかの音より収録しやすいですね（笑）。でも公園の音というのはあまりピンとこないのですが、どんな音なんですか？

猫叉　子供が遊んでいる音とかですね。それを録りたかったので、なるべく子供がたくさんいそうな団地の公園へ行って録りました。ただ、環境音に関しては収録した音だけでは全然もの足りなかったので、結局最終的にはあらかじめ収録されていた素材集なんかも足したりしています。

——そうした環境音以外にも、特別入れた音なんていうのはあるんでしょうか？

猫叉　これは思い付きというか偶然なんですけど、“#2 Station”は最初自分で弾いたピアノと駅の音だけで作っていたんですが、それをスピーカーから流していたら隣の席の小野さん（亜熱帯マジSKA爆弾）が、「その曲なんですか？」と話し掛けてくださいまして。理由を話したときに軽いノリで、小野さんにちょっとトランペット吹いてみます？　と話して音源を渡したら、翌日に仮で録ったものをいただきまして（笑）。もちろんすごい良い感じだったので、結果的に小野さんのトランペットも入れさせて

いただきました（笑）。

——小野さんと似たような形で参加されている方はほかにもいらっしゃるんですか？

猫叉　僕の友達のバイオリニストさんがそうですね。バイオリンは"#3 Park"に入っていて、これも最初はバイオリンだけだったんです。ところが、そのバイオリニストの方がすごくキレイな声をしていらっしゃいまして。だから「ちょっと鼻歌歌ってみない？」と試しに歌ってもらって、作品としてとても良くなったので、そのまま採用させていただきました（笑）。

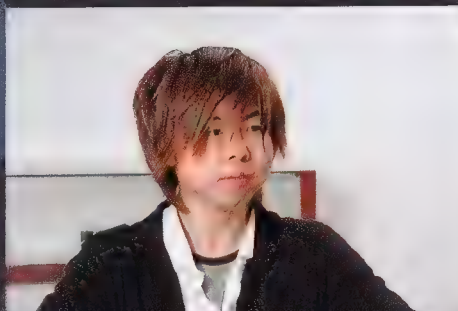
——さて、新曲以外の曲についても少しお聞きしたいと思いますが、ゲーム収録時とかなり雰囲気が変わった曲などはあるんですか？

猫叉　いえ、基本的に今まで作ってきた内容は変えず、少しミックスを変えてみたりマスタリングをし直したりというところにとどめています。中には短かったものを長くした曲や、若干アレンジを変えたりした曲もありますが、今までファンの方が耳にしてきた曲に近い形で収録しています。

——それでは、アルバムに収録した楽曲の中で、特に思い出深い曲はどれでしょう？

猫叉　思い出深いというか、曲とは別のところで苦労した曲が"月雪に舞う花のように"ですね。このときは譜面データも作ってみないかと言われたのでチャレンジしてみたのですが、曲作りよりもかなり大変でした（笑）。

——その時が初めての経験だったんですか？

猫叉　どういうものかというのは何となく把握はしていましたが、実際制作したのは初めてでしたね。あと思い出深いといえば、Sanaさんに歌っていただいた"Indigo Bird"ですね。予想をはるかに超えた出来で、歌と歌詞と曲とのマッチングが良かったんです。曲自体は、実は10年くらい前から暖めていた曲で、僕の頭の中では完成していたんです。ただ、それを形にするタイミングがなくてそのままでした。そんな時、KONAMI♪MUSICフルのお仕事でコラボレーションのお話をいただき、Sanaさんに歌っていただいたら良い曲になるんじゃないかと思って、お願いしました。

猫叉MASTER

BEMANIシリーズを始め、実況パワフルプロ野球シリーズやElebitsなどのサウンド制作も手がけるコンポーサー。その独特の音楽センスは多くのファンに感動といやしを与える。

——歌詞はSanaさんが？

猫叉　はい、Sanaさんに書いていただきました。失恋をテーマにした曲で、この際だからアレンジは試験的なことをいろいろやってみようと思っていたのですが、Sanaさんの歌詞をはめ込んでいけばいくほど、これはあまり余計なことをしないほうがいいと思い、それまでに作っていたモノをそぎ落としていき、ストレートなアレンジに変えました。アルバムではCD用にマスタリングもし直して、きらびやかなサウンドになっているので、ぜひCDで聞いていただきたい曲ですね。

——いろんなお話をお聞きしてきましたが、ご自分ではどんなアルバムになったとお思いですか？

猫叉　聞いて何か心を揺さぶられるものをちょっとでも感じてもらえれば、それで成功といえるアルバムに仕上がったと思っています。どうかあまり構えずに聞いていただきたいですね。実験的な曲も書き下ろしているので、聞いてくださった皆さんの感想などをブログに書いていただけるとうれしいですね。

——では最後に、今後の目標などをお聞きしたいと思うのですが。

猫叉　あくまで目標ですが、どんな形でもいいのでライブがやってみたいですね。何となくこんなことをしたら面白いかなっていう断片的なイメージもあるので。

——その断片的なイメージとは？

猫叉　弦が4本、ピアノ、パーカッション、シーケンサーみたいな感じですかね。あくまで妄想の域を出ていないんですが（笑）。路上でゲリラ的にやってみたいです。あと、もし望まれるのであれば、完全新曲だけのセカンドアルバムも作ってみたいです。そうやって新しいことにいろいろチャレンジできたらいいなと思います。

（2月2日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）

Now on sale!

猫叉Master 1stアルバム Raindrops

猫叉Master氏のファーストアルバム『Raindrops』は、氏がこれまでBEMANIシリーズに提供してきた中から選りすぐった楽曲を収録しており、氏の得意とする民族音楽が十二分に楽しめる。さらに、インタビューでも話していただいた新曲のRaindropsシリーズは必聴！　この3曲が、聴く者を新たな猫叉ワールドへと誘ってくれるだろう。聴けばどこか懐かしくて温かい、優しくて心地良い、そんなステキなひとときを感じられるはずだ。

ちなみに、このCDはコナミスタイル限定販売となっているので、購入する際は注意しよう。まだ持っていないキミはコナミスタイルへGO!!

楽曲名	出展タイトル
Raindrops#1「Aqua」	New Song
Smile of Split	New Song
Beyond The Earth	PS2版pop'n music 10
月雪に舞う華のように	PS2版pop'n music 12 いろは
Greening	New Song
Echoes	pop'n music 16 PARTY♪
The Smile of you	beatmania IIDX14 GOLD
Infinity of Our Love	New Song
Raindrops#2「Station」	New Song
Scar in the Earth	beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
女王騎士	PS2版pop'n music 13 カーニバル
dahaca	New Song
Caring Dance	pop'n music 15 ADVENTURE
Indigo Bird	KONAMI♪MUSICフル/Sana feat.猫叉Master
Reflection Into tne EDEN	PS2版beatmania IIDX 12 HAPPY SKY
サヨナラ・ヘヴン	PS2版pop'n music 11
Raindrops#3「Park」	New Song

Raindorops/猫叉Master
ジャンル：ゲームミュージック
発売日：2009年2月27日（金）
税込価格：2,800円
備考：コナミスタイル（http://www.konamistyle.jp/）限定販売

BEMANI ニュースヘッドライン

大好評「pop'n music プライズコレクション」シリーズの新作が３月に登場！

beatmania ⅡDX フィギュア 1/8 シリーズの第３弾始動!?

人気コンポーザー小野秀幸、ファン待望のファーストアルバム！

白鳥 音乃
BEMANIシリーズの広報担当です。ヘッドラインでは、広報だからこその話題をお届け！ 気になったらブログもチェックしてくださいね。

NEWS 1 新アイテム続々登場！ ポップンプレイヤー必携のマストアイテムが勢ぞろい！

2009年3月に大好評の「pop'n music プライズコレクション」シリーズの第3弾が登場します！ 今回はシノビアン子、ウサおくん、カゴメ、ショウ、スマイルの厳選された5体のキャラクターがフィギュア化されました。また、今回はそれだけではありません。完全オリジナルの描き下ろしの学習ノートとBEMANIシリーズのイメージキャラクター「B-kun」をワンポイントとしてあしらったシャープペンシルの文房具セットも登場します。

ポップンミュージックプライズコレクション キャラフィギュアvol.3
ポップンミュージックプライズコレクション ポップンステーショナリー
メーカー名：KONAMI
ジャンル：プライズ
発売日：2009年3月予定
稼働場所：全国アミューズメント施設

NEWS 2 第３弾は「セリカ」に決定！ 商品化決定判断日まではあとわずか！

デザイナーGOLIが描くbeatmania ⅡDXシリーズのキャラクターを1/8フィギュア化する制作プロジェクト第1弾「彩葉」第2弾「理々奈」は、ファンの皆様の熱い要望により商品化が実現し、好評を博しております。そして！ お待たせしました！ ついに第3弾プロジェクトが始動です！ 今回、GOLIが描き下ろしたデザインをもとにフィギュア化されるキャラクターは「セリカ」です。なんと、今作は標準セットに腕パーツが2セット付属し、両腕ずつ片腕ずつ変えると最大9ポーズの表現が可能に!! 2009年3月8日までにご注文が2500体以上集まりましたら、商品化＆発売となります。商品化決定判断日まであと少し！

商品名：beatmania IIDX フィギュア 1/8シリーズ第3弾「セリカ」
仕様：彩色済完成品フィギュア1体＋腕パーツ2セット
素材：本体：PVC、ABS　台座：ABS
サイズ：全長 約19cm
販売価格：5,985円（税込）
発売日：2009年8月28日
備考：コナミスタイル限定
(http://www.konamistyle.jp/?pub=bemani0228)

NEWS 3 小野秀幸の魅力を凝縮した、ファン待望のファーストアルバム！

KONAMIのゲームミュージックで活躍する人気コンポーザー小野秀幸のソロアルバム第1弾が2009年3月27日に発売予定です。収録楽曲数は11曲を予定しており、「over there」などのBEMANI人気楽曲はもちろん、アクション刑事やWinning Eleven 2009などサントラ未収録楽曲やアルバム書き下ろし新曲まで収録された、ファン必携の1枚になります。

over there/小野秀幸
発売日：2009年03月27日
発売元：KONAMI
価格：2,730円（税込）
備考：コナミスタイル限定
(http://www.konamistyle.jp/?pub=bemani0228)

ニュースの詳細は　音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ　http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/ まで

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲！

☆叙事詩は新時代へ？「Turii」早くも首位！

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	Turii ～Panta rhei～	Zektbach	【130.1pts.】
2nd	smooooch･∀･	kors k	【113.8pts.】
3rd	EDEN	TËЯRA	【105.7pts.】
4th	V2	TAKA	【89.4pts.】
5th	Ristaccia	Zektbach	【73.2pts.】
6th	naughty girl@Queen's Palace	DJ Mass MAD Izm*	【48.8pts.】
7th	零 -ZERO-	HHH+H	【40.7pts.】
8th	まほろば	WALL5	【36.6pts.】
9th	B4U(BEMANI FOR YOU MIX)	Remixed by DJ YOSHITAKA with Michael a la mode	【32.5pts.】
10th	凛として咲く花の如く	紅色リトマス	【28.5pts.】

1st
Turii ～ Panta rhei ～
Zektbach
130.1pts.

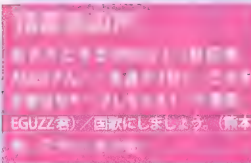
今月も新旧の名曲が入り乱れる大乱戦となったが、先月初登場で2位を獲得した「Turii」が見事首位を獲得！ 「Ristaccia」の連続首位記録は12カ月で断ち切られる形になったが、復帰があるのか、このまま新章へ世代交代となるのか、非常に気になるところだ。

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲！

☆「月光蝶」快挙達成！対抗の気炎も……!?

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	月光蝶	あさき	【275.2pts.】
2nd	A.DOGMA	あさき	【91.7pts.】
3rd	流氷の去りて	あさき	【64.2pts.】
4th	Concertino in Blue	佐々木博史	【55.0pts.】
5th	この子の七つのお祝いに	あさき	【45.9pts.】
6th	in control	RYDER	【36.7pts.】
7th	Timepiece phaseII	佐々木博史	【33.9pts.】
8th	鏡花水月楼 (GFDM EDITION)	TËЯRA feat. 宇宙戦隊NOIZ	【30.3pts.】
9th	恋は臆病	逢見恵	【27.5pts.】
10th	Blue Forest	Mutsuhiko Izumi	【24.8pts.】

1st
月光蝶 あさき
275.2pts.

今月でついに18カ月連続首位となった「月光蝶」。2年連続首位まで独走も十分にあり得るが、今月急浮上した同じあさき氏の新曲「A.DOGMA」のような新興人気曲のほか、各曲の応援コメントに「記録阻止！」などの力強い言葉も目立ち始めた。革命は起こるのか!?

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆妹よりも姉が強し!? 天土、初の首位獲得！

順位	キャラクター	ポイント
1st	天土	【165.3pts.】
2nd	緋浮美	【140.5pts.】
3rd	ツガル	【132.2pts.】
4th	彩葉	【99.2pts.】
5th	セリカ	【82.6pts.】
6th	夏天	【57.9pts.】
7th	リリス	【53.7pts.】
8th	セム	【49.6pts.】
9th	紗矢	【33.1pts.】
10th	エリカ	【30.6pts.】

1st
天土
165.3pts.

先月は初登場8位だった天土だが、今月は次女・緋浮美を抑えて首位に浮上！ しかし票がこの長女&次女に集まった影響か、三女彩葉は4位に転落。もう一人の新キャラクター・紗矢は初登場で9位にランクインしており、天土と同じく急浮上して表彰台で決戦の可能性も!?

KONAMI♪MUSIC 月間ダウンロードランキング

順位	曲名	アーティスト(収録作品)
1st	3y3s	青龍(beatmania IIDX 16 EMPRESS)
2nd	凛として咲く花の如く	紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
3rd	smooooch･∀･	kors k(beatmania IIDX 16 EMPRESS)
4th	fffff	Five Hammer(pop'n music 13 カーニバル)
5th	Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～	Zektbach(beatmania IIDX 14 GOLD)
6th	A.DOGMA	あさき(GuitarFreaksV5&DrumManiaV5 Rock to Infinity)
7th	Rock to Infinity	千本松 仁(GuitarFreaksV5&DrumManiaV5 Rock to Infinity)
8th	MOON	dj TAKA feat.Erika Mochizuki(pop'n music 13 カーニバル)
9th	この子の七つのお祝いに	あさき(GUITARFREAKS 10thMIX & drummania 9thMIX)
10th	華爛漫 -Flowers-	TËЯRA(DanceDanceRevolution SuperNOVA)

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

当コーナーへの投票はアンケートハガキの自由欄で、3部門のそれぞれ1位～3位を選んで行えます。各曲、各キャラへの応援コメントも大歓迎！ 今月も投票者限定抽選枠を設けたプレゼントをご用意しています。

最後に、今月はこの場を借りまして、昨年5月にご逝去なさっていたことが判明したHandsome JET氏への追悼のお言葉を、読者の皆さまから多数いただいたことをご報告いたします。数々の名曲で我々を魅了してくださった氏のご冥福を、心よりお祈り申し上げます。

今月は抽選で3名様に非売品jubeatメモ用紙をプレゼント！

神戸の地からこんにちは。今回はT田さんからの紹介を受けまして「体力は無いけど体は丈夫！」が取り柄のikepiiが担当させていただきます。ギタドラチームでデザイナーをやっております。今後ともよろしくお願いいたします。

現在ギタドラチームは超！ 超！ 多忙期です。前回T田さんから「ikepiiさん、次にコラム書いてもらえますか？」と頼まれた際、気軽に「オッケー！」なんて答えましたが今この原稿の締め切り直前になって業務もギリギリな状態で正直てんやわんやです。アルカディアのこの号が出るころに次のギタドラは……、えーと……まだ稼働してませんね。あともうちょっと！ もうちょっと待ってやってください。フレッシュで爽やかなギタドラがお目見えするかと思います。

さてさて、そんな多忙な毎日において最近の自分の楽しみは海外ドラマです。毎週週末にDVDを借りてきては鑑賞しております。最近は無人島でサバイバルなあのドラマだったり、女4人のガールズトークなあのドラマだったり、骨が語っちゃうあのドラマだったりがお気に入り。ドラマって映画と違って話が長いので一つの世界を深く堪能できるのがいいですよね。登場人物にも愛着がわきます。特にハリウッド制作のドラマはスケールが大きい！日本とはお金のかけ方が違うなぁと感心しながら見ております。映画並みの迫力で長く楽しめるなんてそりゃもうどっぷりハマるってもんです。まだまだ見たいドラマのストックがありまくりなので、この先何年かは週末の海外ドラマ鑑賞生活は安泰です。

ただ、「迫力が違う」とか「スケールが違う」とか言ってる割には家のテレビが未だに14インチのテレビデオです。ソフトは吟味するのにハードはあまりこだわらないという偏りっぷり。そろそろ買い換えを考えないといけません。最近はいつの間にやらテレビの画面右上に「アナログ」の文字が出るようになってるし……。14インチテレビデオからの無言の圧力に、「分かってる！ 分かってるから！」と心の中でツッコミを入れる毎日です。

ではでは、次回はIIDXチームのFukutomi WAVEちゃんにバトンを回します。きっとマニアックな話が飛び出すに違いない……と無駄にハードルを上げておいてパスします。よろしくね！

次回はFukutomi WAVEさんが登場！

EMPRESS PLACE

dj Yoshitaka氏が毎回「EMPRESS」にまつわるゲストをお招きしてトークを繰り広げる当コーナー。今回は、インパクトのある曲名で噂になっていた山岡晃氏と喜屋武ちあき氏が登場!! アノ曲の謎が解き明かされる!?

Text：飛鳥

クイズ!? 家事都合!? 曲名の謎に迫る!!

Yoshitaka（以下Y） 今回は何と、我らが世界の山岡晃とEMPRESSといえばこの方、喜屋武ちあきさんにお越しいただきました！

山岡晃（以下山）& [illegible] こんにち波〜！

Y こんにち波!! ということで、まずはお二人の出会いからお聞きしていこうと思うんですが。

山 初対面は僕が関わっていたニンテンドーDS用ソフトの『どこでもヨガ』の取材かな。

[illegible] そうですね。Webのお仕事でした。

山 その時にポップンが好きだっていう話とか、ゲームが好きだっていう話も聞いたね。その後も、これもニンテンドーDSだけど、『大人の女力検定』の企画で一緒に仕事しましたね。

[illegible] はい。あれも楽しかったですね（笑）。

Y なるほど、ゲームの企画を通じて仲良くなったんですね。そういえば、山岡さんに楽曲をお願いしたときに、「EMPRESSといえば、喜屋武ちゃんだね」って言い出しましたよね（笑）。

山 今回は"EMPRESS"というテーマだったから、じゃあ喜屋武ちゃんだなって。

[illegible] ホントですか!? ありがとうございます！

Y ポップンの話をしたって言ってましたけど、ポップンは好きなんですか？

[illegible] 高校の時にみんなでやってました。当時ズゴック流行ってましたから。クラスの女の子が最初にポップンを教えてくれて、それからほかのBEMANIシリーズもプレイしていきました。

Y 最初にプレイしたポップンは何作目ですか？

[illegible] 私は家庭用からなんですけど、最初に買ったのは『ポップン2』です。

Y それ相当前ですね。もう10年くらい前じゃないですか（笑）。

[illegible] はい（笑）。それからずっとやってますね。

Y なるほど。かなりのBEMANIフリークというわけですね。それではそんなお二人の楽曲"山岡晃の「クイズ！家事都合！」"についてお伺いしていこうと思います！

[illegible] これは私もすごい興味ありますよ（笑）。

Y ファンの方もきっといろいろ疑問をお持ちだろうと思うので、その謎をここで喜屋武さんと解き明かしていこうかなと思うわけです。

[illegible] ようし！ ぇがんばりおん♪

Y 僕もぇがんばりおん！ では最初に、楽曲のタイトルについて。ものすごいインパクトだったんですけど、これはどういった経緯で？

山 これはですね……降りてきたんですよ。

Y さすが！ 世界をまたに掛ける男は言うことが一味違いますね。

DJ Yoshitaka

BEMANIシリーズ全般で楽曲を提供しているコンポーサーであり、IIDXのサウンドディレクター。そして本コーナーの進行役。饒舌なトークと幅広い音楽性が持ち味。最近はかなりハマっているゲームがあるとのこと。

山 あとは、選曲画面でどれだけ目立てるかっていうちょっといやらしい考えもあったり（笑）。そこでどれだけ目を引けるかとか、アイキャッチ的にもそういうタイトルの方がいいなっていう感じはありましたね。

Y そこに自分の名前を入れることによって、一発でだれの曲か分かってしまうみたいな。

山 テレビ番組とかで、タレントさんの名前が入るコーナーとか番組とかあるじゃないですか。あれがヒントです（笑）。曲名で人の名前が入るってなかなか無いなぁって思って、それをヒントにして付けました。

Y そう言われるとかなり納得できますね。

山 やっぱり人がやってないことをやりたいじゃないですか。今回喜屋武ちゃんとコラボレーションしたのも、新しいことをやろうっていうのがきっかけですから。

[illegible] 私も新しいことができたのでうれしかったですよ。あっ、それじゃあ"家事都合"っていうのはどこから出てきたんですか？

山 これも降りてきたんですよ。家事都合って無いなぁみたいな。しかもクイズ（笑）。

[illegible] どんな家事都合だったのかみたいな（笑）。

Y それで選ぶと。もう完璧なシナリオですね。

山 でも最近のコンテンツって、音楽じゃなくても分かりやすく丁寧というか、それをそのまま受け入れて納得みたいな。でもちょっと考えてもらうくらいの方が面白いと思うんですよ。

Y つまりあれですね。隠されたメッセージとしては、「君たちは日常の中で"Yes"、"No"しか言ってないんじゃないか。それではだめだ。もっと考えろ」ってことですね。

山 まとめるとかっこいいねそれ（笑）。でもだからといって、ただ分かりにくくすればいいっていうものでもないんだけど、作品を作るときはいつもそれは思ってますね。

Y じゃあ喜屋武さんは、ちょっと考えちゃうグラビ

今回のゲスト

山岡(ヤマオカ) 晃(アキラ)

BEMANIシリーズに楽曲を提供するコンポーサーであり、世界的にも有名なSilent Hillシリーズの音楽制作をはじめ、シリーズ3作目以降は作品全体のプロデュースなどにも携わっている。何やら現在も制作中のゲームがあるとか……。

喜屋武(キャン) ちあき

中野腐女子シスターズのメンバー。3月11日にはDVD『きゃん式』、3月18日にはお友達のユニット腐男塾の2ndシングル『俺の空』が発売。近況はブログ「きゃんちまいんち!」(http://kyanchi.blog73.fc2.com)をチェックしよう!

アっていうのもいいんじゃないですか?

　逆に難しいですね(笑)。でも私、すごい単純な人間なのでちょっとくらい不可解なところも作りたいですね。

山　全部わかっちゃうって実はあんまり面白くないからね。少し隠して興味を引いたり、知りたいって思わせることも必要かもしれないね。

　そうですよね。分からないから興味が出るし、知りたくなるんですよね。これってすべてにおいて、人間関係も恋愛も同じですよね。

Y　恋愛きましたね。

山　きちゃいましたね。

　ちょっと分からない人の方が気になるし、ミステリアスな人の方が惹かれるみたいな。それって何だかいいですね〜。

Y　僕も山岡さんの私生活は想像できないです。

　私も全然想像つかないです。

山　普通よ。超普通。

Y　家ではガウンとか華麗に着こなしてるイメージなんですけど(笑)。

山　そんなことないよ。普通にサンマとか焼いてるよ(笑)。

Y　サンマですか!?　ちょっと安心しました(笑)。ところで、この曲ムービーもすごいんですけど、ムービーの撮影はどうでしたか?

　あんまり経験したことが無かったことなので、とっても楽しかったですよ。ファンの人もプレイしてくれて、みんな楽しんでくれたみたいです。でも、プレイしてる人って集中してるからあんまりムービー見られないんですよね。だから気付いたら終わってたって言う人もいました(笑)。

Y　そうなんですよ。でも周りの人はムービーに釘付けですよ(笑)。とはいえこうしてゲームに収録されるってどうですか?

　BEMANIシリーズは中学生くらいのときから大人気だったわけですよ。そんな世界に入れたということがかなり光栄で、ズゴックうれしかったんです。今回の楽曲もとても楽しくて、私の夢が一つ叶いました♪

山　それが聞ければ僕はもう満足だね。

Y　まさに感動ですね。それにしても、歌を録ったときの音源と最終的に頂いた音源が違い過ぎて、あれには牛乳吹きましたよ(笑)。

山　これは毎回そうなんですけど、僕は歌を録ってから曲を作るんですよ。だから喜屋武ちゃんがこの曲をどういう風に歌うのかを見てから曲を作っていきましたね。普通はオケを作って歌ってもらうんだけど、順番を逆にして、ガイドで歌った雰囲気をみてオケを考えていくと。

　私もビックリしましたけど、それを聞いて納得しました。

Y　確かに納得です。今回はいろんな謎が解明されていきますね。

　これはさっきの"考える"とか"興味を惹く"っていうことを実践してる感じがしますね。

Y　言われてみればそうですね。やっぱり多少謎があったほうがいいですね。

　知るって何だかワクワクしますからね。

Y　そんな山岡さんと喜屋武さんのいろんな楽曲を、今後もⅡDXシリーズでみてみたいんですが。

　ぜひぜひお願いします。

山　ライブに出られるくらい曲数出したいね。

Y　確かに、ライブに出るにはちょっと曲数がほしいですからね。

　ライブは気持ちいいですよね。お客さんと一緒になって楽しめるのがズゴック好きです。

山　ライブをやるときはぜひ声かけてくださいね。スケジュール空けるんで(笑)。

　私もすぐに空けるので連絡ください(笑)。

Y　おまかせください(笑)。ではそのために、次はどういう感じの曲にチャレンジしましょう?

　アイドルみたいな曲を歌ってみたいですね。

Y　それはもう、僕と山岡さん得意ですよ。

山　アイドルテクノ。

Y　全部テクノになるんですね(笑)。

　80年代くらいの……おにゃん子とか。

Y　なるほど!　アノ感じっていったらもう山岡さんじゃないですか!

山　え!?　そ、そうね(笑)。

　あとは熱血系みたいな感じでみんなが盛り上がれるような曲とかいいですね。

Y　これ例えば、腐男塾の方とコラボレーションっていうのもアリなんですかね?

山　それもアリですね。

　それができたらうれしいです。腐男塾とか腐女子シスターズと参加できたらいいな。

山　なんだかいろいろやっていけば曲数増えそうな感じだね(笑)。

Y　ライブ出演も余裕になってきますね(笑)。さて、大変名残惜しいのですが、そろそろお時間とスペースが迫ってまいりました。最後にお二人から読者の方へメッセージをお願いします。

山　今回『EMPRESS』で喜屋武ちゃんといっしょにやらせてもらいました。『EMPRESS』にはほかにもいろいろな楽曲があると思いますけど、そこにいい意味で馴染まない喜屋武ちゃんとコラボレーションして、うまくその個性を出せていると思うので、『EMPRESS』をプレイしていただく際は、ぜひ"山岡晃の「クイズ!家事都合!」"もプレイしていただけたらと思います。

Y　みんなが「何でだろう?」って考えたことは無駄じゃなかった。というのがこれを見て分かりますね。

　今回は自分の憧れであったBEMANIシリーズに参加することができて、ホントにうれしかったです。でも今回だけじゃなく、今後もいろんな形で参加させていただけたらなと思います。今回は本当にズゴック楽しく参加させていただくことができました。これからもぇがんばりおんしていくので、BEMANIシリーズファンの皆さん、よろしくお願いします♪

Y　では次は、おニャン子のカバーをトランスミックスで(笑)。ということで、本日のゲストは、世界の山岡晃さんと喜屋武ちあきさんでした。ありがとうございました。

(2月3日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて)

インパクトのある曲名とは裏腹に、実際の楽曲はマイナー調のポップスサウンド。ムービーでは白いワンピースに身を包んだ艶やかでセクシーな喜屋武さんが存分に堪能できる。

DanceDanceRevolution X キャラクターの制作秘話に注目！

デザイナー陣より、貴重なキャラクターのラフ画とコメントを頂いたぞ。今月はその中で6キャラクターをピックアップして掲載だ。

DanceDanceRevolution X
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：—

アリス ALICE

音楽番組のステージに立つアリスを想像して、パッと浮かんだ物を描きました。ボアとか水玉とか自分の好きな物がいっぱいのデザインです。テレビ映えしそう？　というわけで今までのイメージを覆すPOPなカラーリングの左図に決定！（ゆっきノコ）

ボニー BONNIE

アフロに対抗して「女の子版アフロ」を！！という突発的な考えに始まり、強く逞しい男勝りな女性像を核にデザインしました。ただ男勝りなだけだと物足りなかったので、女性らしさを加えるためセクシーさを追加。そして遂にDDRに新しい風を運び込む逞しい女性アフロキャラ・ボニーが完成！（AMI）

エミ EMI

当初はカジュアル路線で考えてたエミ。ある日、ジェニー用にと考えたセクシー衣装を着せてみては？　というビックリ提案が……！　でも、そのままでは少しオトナ過ぎる！　そこでエミに似合うようなドレスを考案。エレガント＆キュートな「どこにも無い衣装」を目指しました！　いかがでしょう？（kei_viva）

フリオ JULIO

元気な忍者オタクなイメージから、もう少し「カジュアルな元気な男の子」にしようと考えました。左の探検家風は少しコスプレ的な要素が強かったので、"カジュアルな元気な男の子＝ロサンゼルス郊外に住む少年"というビジョンの元、右の衣装に決定。今作のフリオはチョイおしゃれだぜ。（AMI）

レイジ RAGE

男性プレーヤーが感情移入できるキャラにしたいと思い、カジュアル＆クールをテーマに三つの衣装デザインを選出。どれか決めあぐねていたところ、"パーカースタイルが新鮮なのでは？"というスタッフの一言で右図に決定！　日々ダンスに燃える男・レイジは、ゆでダコより赤いパンツが似合いますよね！（AMI）

ユニ YUNI

DDR SuperNOVA 2からの延長でパンク風なものや、ゴシック風も考えましたが、メイド服のパンチ力が一番でしたね。「お嬢様がメイド服っていいの？　アリなの？」とデザイナ陣は悩んだりしましたが、開発後半には「イーンダヨ！かわいーダヨ！！」となっていました。（kei_viva）

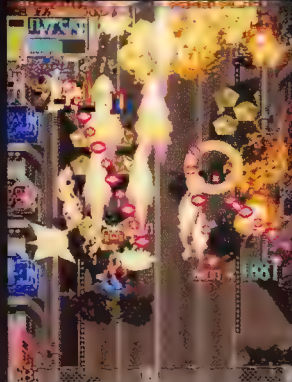
新キャラクター追加で Xbox 360に忠実移植!!

怒首領蜂 大往生 ブラックレーベル EXTRA	
■対応機種	Xbox 360
■発売日	2009年2月19日
■希望小売価格	7,140円(税込)
■ジャンル	シューティング
■発売元	株式会社5pb.
■販売元	株式会社Genterprise

新たなるエレメントドール、その名はパイパー

津波のように押し寄せる弾幕もそのままに、あの「大往生」が忠実移植。新キャラと新モードも追加され、さらにパワーアップして帰ってきた!

「大往生」完全移植

あの『怒首領蜂 大往生』と『怒首領蜂 大往生 ブラックレーベル』をまとめて収録！ いずれのタイトルもアーケード版を忠実に再現しているほか、さらに新モードも追加されているぞ。

弾幕シューティングの最高峰ともいえる『大往生』と『大往生ブラックレーベル』が完全移植。あの熱い戦いがXbox360でよみがえる!

Xモードと新キャラ追加

今回Xbox 360版オリジナルとして追加された「Xモード」では、ゲームバランスが新たに再調整されている。シューティング初級者でも遊びやすく、やりこみ要素も多いのでシューターにも満足のいくバランスとなっている。

そして何とこの「Xモード」では、自機を強化するエレメントドールにオリジナルの新キャラ、「パイパー」が追加されているのだ。上級者向けながらも、その攻撃力はかなりのものだ！

新キャラクターが追加され、再調整されたXモード。やり込み要素も満載だ!

オンライン対応

本作はオンラインに対応しており、"Xbox LIVE!"で自分のスコアが世界で何番目なのかを競うことができるのだ。ランキング上位者はリプレイデータをアップでき、オンライン接続可能なプレイヤーはそれらをダウンロードできるぞ。また、Xbox 360おなじみの実績システムにも対応している。

アレンジ BGM を収録

BGMは何と3種類。アーケード版を忠実に再現したモノラル、それをステレオ化したもの、そして新規収録となるアレンジバージョンの3パターンを収録。アレンジはファンにはおなじみ、オリジナル版の作曲者である並木学氏とベイシスケイプが担当しているぞ。

アーケード版『怒首領蜂 大往生』攻略ライター

京城が語る『大往生』の「あのころ」と「これから」

シューティング史上における不朽の名作の一つである『怒首領蜂』の続編として2002年に発売された『怒首領蜂 大往生』は、当時の注目度も高く多くのプレイヤーに親しまれたタイトルだ。

見た目のインパクトが強烈な最終ボス"緋蜂"や、大量の敵弾が迫ってくる弾幕など、高難度の部分だけが話題になりがちだが、敵を破壊するそう快感や正統派でシンプルな弾避けの面白さが詰まっていることなどから、いまだにシューティング愛好者から絶大な支持を得ている。

また、シューティングにはつきもののハイスコア争いも大きな盛り上がりを見せた。稼ぎのメインであるコンボつなぎが非常に奥深いことや、ボム未使用で進むと桁違いに跳ね上がっていくマキシマムボーナスが、スコアラーたちの心をわしづかみにしたのだろう。

今回のXbox 360版でもインターネットランキングを舞台にしたスコア争いが盛り上がるのは容易に予想できるが、特にリプレイ機能の活用具合とXモードの進展が個人的に楽しみなポイントだ。

上の画像は2002年ごろの『アルカディア』誌面。そこからは、当時の業界の興奮が伝わってくる。ちなみに右の似顔絵も当時誌面掲載されたもの。

語り手:京城

新たな闘いの幕開け!!

大津 誠（おおつ まこと）
最近、鉄拳番長「判藤」ってホントに強いなぁと改めて実感。弟子入りしようかな。
オオツ

判藤 俊介（ばんどう しゅんすけ）
先日新潟に行ってきました♪ 鉄拳プレイヤーがいい人ばかりで最高の一日でした！
バンドウ

2月28日～3月29日の期間、鉄拳6BRとしては初の「拳道場」特別称号大会を全国各地のナムコ直営店舗で開催！ 数々の名勝負を繰り広げる拳道場で、また新たな闘いの火蓋が切って落とされた!! 鉄拳番長「判藤」の緊急参戦も…!?

ナムコオリジナル企画

拳道場主催 鉄拳6BR 特別称号大会 開催決定!!

このポスターが目印だ!!

大会の覇者だけが得られる優勝称号はこれだ！

やったー！俺ってサイコー！！

比類なき強さを求めるツワモノ必須！

対戦とは勝つ事に意義がある！

闘いに退く事などあり得ない！

強豪・大歓迎!! ～強いやつ、かかってこい!!～
ナムコ拳道場でしか手に入らない特別称号!!この機会を逃すな!

●特別称号大会の基本レギュレーションについて

大会開催店舗、大会へのエントリー方法、大会形式（シングル戦・チーム戦）、優勝称号は実施店舗によって異なりますのでご注意ください。詳細は拳道場WEBサイト、ナムコアミューズメントナビ、又は実施店舗スタッフまでご確認ください。また、特別称号大会に関してご不明な点などは、kobusi-dojo@namco.co.jpまでお気軽にお問合せください。

※大会参加には、ご本人が契約されているTEKKEN-NETのプレイヤーIDが必要です。

日程	エリア	店舗名	対戦形式
2月28日(土)	愛媛県	ワンダーパーク今治店	シングル戦
3月1日(日)	宮崎県	ナムコランド日向店	2on2
3月8日(日)	大阪府	スカイシティ泉南ナムコランド	シングル戦
3月14日(土)	長野県	プラボ長野店	シングル戦
3月20日(金祝)	東京都	プレイシティキャロット巣鴨店	3on3
3月22日(日)	栃木県	プラボ宇都宮店	シングル戦

その他、開催日程 全ての情報はココ！

まだまだ続く！ 詳細は http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

拳道場 検索

鉄拳番長 判藤(ばんどう)格闘記 プレイヤーネーム～じゃくらぁ～

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

今月はナムコランド阿佐ヶ谷店

◆VS地元プレイヤー！

いやぁ～連載を始めてはや3カ月だが、もうこんなに認知度が上がったのか、たくさんのプレイヤーに集まってもらえたぜ！(感謝♪) しかも、今回はランダム2on2もあり！ 一体だれと組むことになるのか分からないこのドキドキ感がたまらないね(笑)。大会前にウォーミングアップという事で、数プレイやってみた！

最近ちょっと極秘武者修行遠征に行って来たので、段位は「羅漢！」(笑)。はい、正直高すぎますので適正段位に……って感じで地元プレイヤーと対戦！ 果たして結果は!?

な、なんだこの盛り上がり～

参加者で記念撮影。こんな多くの人に愛されてる「鉄拳」と「阿佐ヶ谷」!! みんな最高のプレイヤーたちだったぜ！ 必ずまた来るから待っていてくれ！

ベク使いのmiyaさん▶ あのベクのパイオニアと呼ばれたmiyaさんが来店！ なんとか1勝1敗でしのいだぜ！(笑)

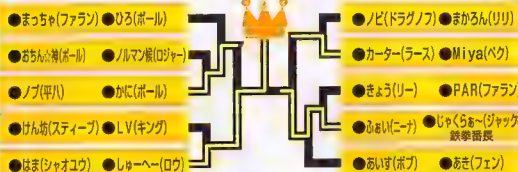
◀スティーブ使いのけん坊さん 対戦慣れが緊張しないための最大の妙薬。また対戦して！

◆あの有名プレイヤーも参戦!!白熱の2on2！

今回の大会は20名の参加!! このためにみんなありがとう！ なんと、「ノビ」、「miya」、「ノブ」といった有名プレイヤーも参戦してくれたぞ！ 今回判藤と組んだのは「ふぁいグノフ」！ 相変わらず自分の引きに乾杯♪ 1回戦2回戦は応援だけして突破(笑)。3回戦で、判藤 VS miyaを運よく判藤が制して決勝進出！ しかしそこで全部の力を使い切ってしまったか……。

決勝で「はま」のシャオに逆転され準優勝……悔しい!!

おめでとう！ 「はま」(シャオユウ)、「しゅーへー」(ロウ)ペア！

●まっちゃ(ファラン) ●ひろ(ポール)	●ノビ(ドラグノフ) ●まかろん(リリ)
●おちん☆神(ポール) ●ノルマン帳(ロジャー)	●カーター(ラース) ●Miya(ベク)
●ノブ(平八) ●かに(ポール)	●きょう(リー) ●PAR(ファラン)
●けん坊(スティーブ) ●LV(キング)	●ふぁいぐ(ニーナ) ●じゃくらぁ～(ジャック6) 鉄拳番長
●はま(シャオユウ) ●しゅーへー(ロウ)	●あいす(ボブ) ●あき(フェン)

鉄拳番長 判藤の現在値 段位：羅刹 1324勝965敗 次までに紅蓮目指します！

ナムコランド阿佐ヶ谷店

東京都杉並区阿佐谷北2-13-2
阿佐谷北口駅前ビル1F·2F
TEL：03-3223-3765
FAX：03-3223-3764
営業時間：10:00～24:45(年中無休)

北口目の前！ 徒歩10秒！

阿佐ヶ谷店スタッフコメント

当店は、毎週金・土・日が100円2クレジット！中野・荻窪周辺との交流も盛んなので週末は対戦が熱い!! 拳道場大会も闘劇も盛り上げて実施しますので、皆さん来てくださいね！

次回の武者修行は
3月7日(土)宮城県
ナムコランド仙台クリスロード店
(18時開催予定！)
闘劇まであと6カ月……
都合により変更になる場合がございます。

全国の鉄拳プレイヤーの皆様へ

私が立ち上げた拳道場が、11月で5周年です。店内環境から大会まで、来場されるお客様に夢と感動をご提供できる店作りを目指し、4年間突き進んできました。正直、まだまだ完璧ではありません。しかし特別称号大会やノベルティ企画など、益々強化していきますので、ぜひ応援お願いします。皆さんの笑顔、闘いに負けて悔しがりさらにワンコイン！ それらの姿が、何よりの私の励みになっております。

一緒に拳道場で燃えましょう！

KENDOJO 創始・大津

拳道場は、鉄拳6BRがより一層盛り上がることができる環境づくりにチャレンジしています。

世界の拳道場から～ プレイシティキャロット巣鴨店

当店は、過去の闘劇優勝者をはじめ、キャラ別勝利数ランキングで上位のプレイヤーが大勢来店されます!! 週末だけではなく、毎日盛り上がっているのがうれしいですね！ 今回の特別称号大会の他にも、オリジナルの鉄拳組手大会が3月21日（土）、22日（日）15：00より開催されます。
こちらもぜひお越しください！

詳しい情報は、ナムコHPまたは拳道場HPでチェックしてくださいね！

首都圏拳道場紹介

■(東京都)ナムコランド王子店・ナムコランド渋谷店・プラボ中野店・ナムコランド阿佐ヶ谷店・プラボ荻窪店・プレイシティキャロット巣鴨店・プラボ調布店 ■(神奈川)ナムコワンダーパークヒーローズベース・プレイシティキャロット横浜店・プラボ都筑店・プレイシティキャロット伊勢佐木町店・ナムコランド平塚店 ■(千葉県)ナムコランド幕張店 ■(茨城県)ナムコランドイーアスつくば店 ■(山梨県)ナムコランド リバーシティー店

使いやすく評判だったアルカディア付録のあの技表を、各拳道場に設置しました!!
ますます進化していく拳道場にこうご期待！

ご意見募集中！ 読者の皆様よりご意見を募集しています。
本誌巻末のアンケートハガキ(切手不要)か官製ハガキにてお送りください。
あて先 〒102-8790 東京都千代田区三番町6-1アルカディア編集部「月刊ナムコ魂」係

猛者T受注締切迫る!

アルカディ祭

ebten(エビテン) ゲーム系グッズ 通販専門店OPEN!

多機能時計で差を付けろ!

視認性が高い文字盤に加え、LEDマイクロライトなど多彩な機能が付いたカラビナー一体式の多機能ハンギングウォッチ。アラーム、ストップウオッチ、ニッパー、シャープナー、方位磁石、温度計、そして20時間持続するLEDライトやELバックライトなどの機能を搭載。

DAKOTA Angler II	
商品コード	読割対象商品 022810
販売価格	10,500円[税込]

■カラー:ブルー、グリーン、オレンジ、レッド、シルバー、ブラック、カムフラージュ、ホワイト

眼鏡感覚の44インチを体感せよ!

DVDプレーヤーやiPod、携帯電話、ゲーム機などに幅広く対応した装着型のモニタは、バイザーサイズにもかかわらず44インチ画面を2.7mから見る感覚を味わえるので没入感抜群! 片目ごとに焦点調整が可能なので、眼鏡っ子でも安心。

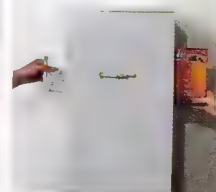
■主な仕様:解像度QVGA、スクリーンフォーマット4:3、視野角23度、瞳距離19mm、バイザー重量約113g、イヤホン着脱可、単三アルカリ電池1本で約7時間、単三リチウム電池1本で約17時間の連続使用が可能、コンポジット出力はデフォルトで対応、その他オプションの別売りケーブルを使用すれば、S端子出力に対応したAV機器や家庭用ゲーム機、パソコンのほか、ipodや携帯電話のワンセグ、PSP-3000などにも対応可。
※コンポーネント、D端子には対応していません。また、立体映像には対応していません。

iWear AV230XL	
商品コード	読割対象商品 022806
販売価格	20,790円[税込]

両面収納は思った以上に便利!

部屋に散乱したCDやDVD、ゲームなどをガッツリ収納できるこの棚は、キャスター付きなので移動も楽々。引き戸ガラスでホコリも遮断可能な憎い奴。
※この商品は組み立て式です。
■最大収納例
※収納数はあくまでも目安です。
CD:564枚(1列47枚×12段)
ビデオテープ:144本(1列18本×8段)
DVD:248本(1列31枚×8段)
外寸:幅530mm×奥行350mm×高さ1035mm
重量:約21kg

CD・ビデオ収納 ワイド型組立式	
商品コード	読割対象商品 022809
販売価格	9,800円[税込]

WCCF IC 07-08バインダー&トップローダー予約受付中!

※画像はイメージです。

※各セットともトップローダーが収納できるデッキケース付き

『WCCF IC 07-08』が稼働開始! それにあわせて公式バインダーと公式トップローダーが2009年3月19日に発売される。現在も絶賛予約受付中。トップローダーごと収納できるデッキケース付きのトップローダー(5枚セットor11枚セット)と併せて、早めにクリックしておくのがいいだろう。

WCCF IC 07-08 オフィシャルカードバインダー	
商品コード	022802
DXパック 販売価格	9,975円[税込]
通常版 販売価格	6,090円[税込]

【DXパックセット内容】オフィシャルカードバインダー/ネックストラップ/ジャガードマフラータオル/マウスパッド

WCCF IC 07-08 オフィシャルトップローダー	
商品コード	022803
5枚セット 販売価格	1,575円[税込]
11枚セット 販売価格	2,625円[税込]

ラフさと上品さを併せ持つ、カジュアルバッグ

マット×ツヤの異素材バイカラーが魅力の大容量バッグ（左右510mm高さ260mm奥行き170mm）には、A4ファイルも楽々収納。フロントの立体ポケットに、両サイドのマグネット開閉ポケット、内部オープンポケット×2（携帯＆小物）と、収納力抜群！
■カラー：カーキ・ホワイト／ホワイト・ブラック／ブラック・イエロー／ブラウン・レッド
※この商品は摩擦や水濡れにより色落ちする場合があります。

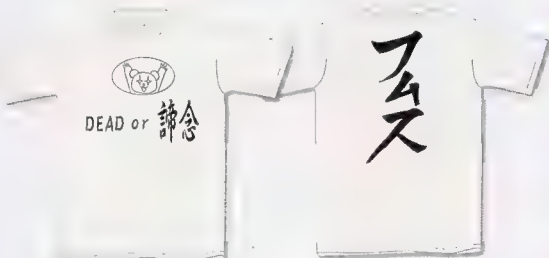
スクエアボストンバッグ Rage（レイジ）	
商品コード	読割対象商品 022807
販売価格	5,145円［税込］

スニーカーとワークブーツのイイとこ取り！

TVCMでお馴染みのメンズブランドRUSS-Kの新作モデルが登場！　ワークブーツ風デザインとスニーカーのスポーティさを融合したルックスが魅力。2種類のシューレースが付属。
■カラー：ブラック／レッド／ホワイト
■サイズ：25.5～27.0cm（0.5cm刻み）、28.0cm。

RUSS-K ワーク系スニーカー RK6015	
商品コード	読割対象商品 022808
販売価格	5,980円［税込］

インド人を右にTシャツ	
商品コード	022804
販売価格	2,900円［税込］

■カラー：ブラック／ブルー／グリーン／ネイビー／レッド
■サイズ：S／M／L／LL／LLL

グリズルTシャツ	
商品コード	022805
販売価格	2,900円［税込］

■カラー：ホワイト、グレー、オレンジ、ピンク、イエロー
■サイズ：S／M／L／LL／LLL

調子に乗ってシリーズ化も!?

※画像はイメージです。実際の商品とは多少異なりますのでご了承ください。

アルカディアNo.103の猛者通信でマサとケソの二人がデザインしたTシャツの、注文受付を開始している。期間限定の受注生産品のため、注文分しか生産しない。この機会を逃すと入手は困難なので、まだの人はお早めに。注文締切は2009年3月3日、商品発送は2009年3月中旬ごろから随時発送予定なので、新学期デビューには間に合うZO。

ケソ　今月号の発売4日後の雛祭りに注文締切なんて、聞いてないですよカテジナさん！
まさ　ほむ。札魂Vol.3にて、原稿最遅記録を作り、印刷所に甚大な迷惑をかけたときのケソの焦りっぷりが再現されたかのような有様よの。
ケソ　だだだだって、まだボキはまだ注文してないって話ですから。
まさ　ふむ、では早速帰って注文するがよいよいよいよい。
ケソ　へへへ、ちゅ、注文してやるぜ。
—3日後—
ぷにょ　A-Froの締切をぶっちぎってるのに、ケソが捕まらないんですが、まさは居所知らないですか？
まさ　そこにいる気合いを入れすぎて、へたれたたろすけのような物体がケソではないかね？
ぷにょ　そ、そこまで根を詰めてA-Froの原稿を書いていたのか（嬉涙）。じゃぁ、玉稿をもらおうじゃないか！
ケソ　Tシャツのサイズと色が多すぎて、3日も悩んじゃいましたYO!　あ、A-Froの原稿はこれから……。
ぷにょ　ぺこ丸（©デモンブライド）の餌にしてくれようぞ！
ケソ　ヒイィィィィィィィィィ！
まさ　皆はこうならないように注文するっぺれー。
（つづく）

悠久カスタムバインダー絶讃発売中！

※画像は制作中のものなので、実際の製品と異なる場合があります。ご了承ください。

バインダー本体からリフィルポケット、トップローダーまで、すべて悠久のカードサイズに合わせて作られたカスタマイズバインダーは、収納してみれば分かるフィット感を実現。次バージョン「2ndエクスパンション」までをデフォルトで収納できる!!　プロモーションカードは、本誌好評連載中の小説版アレキサンダー（画：タケシマサトシ）。このカードだけのオリジナルシナリオをプレイ可能だ。

悠久の車輪 公式キャリーバインダー	
商品コード	022801
販売価格	5,985円［税込］

【セット内容】
バインダー本体／リフィル40枚／カードリスト／ストレイジBOX1箱／トップローダー6枚／プロモーションカード／バージョン仕切り

"読者割引"がスタート！

読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入れてください。期間中なら200円の割引が適用されます。

ご注意

読者割引は、お一人さま1回限り有効です。
読者割引対象商品には 読割対象商品 のマークが付いています。

※読者割引のご利用にあたっては、会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合は、総計200円の割引となります。

今月の読者割引番号コード　ご利用期間は2009年3月29日午前10時まで

013154

PCから

携帯から

このほかにも商品盛りだくさん！

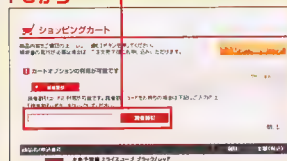
携帯からアクセス

※携帯電話からご注文の場合、［商品コード］を入力することで、簡単に商品を検索することができます。

PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法

その1 **クレジットカード［手数料ナシ］**
JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。

その2 **代金引き換え払い［手数料アリ］**
代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

Cover Illustration
あきまん
Illustration
中平正彦・伊藤真美
橋口たかし・山田秋太郎
杉崎ゆきる
強いやつらがやってきた。
Comic
神崎将臣
UDON ENTERTAINMENT
CHAMBA / LONG VO / JOE VRIENS / OMAR DOGAN /
JOE NG, M3TH, ESPEN GRUNDETJERN
市川裕文・大久保みどり・小原英治・渋染かずき
谷和也・福原鉄平・松原あきら・矢吹豪
ストリートファイター
アート・コミック・アンソロジー
STREETFIGHTER ART COMIC ANTHOLOGY
ストリートファイターシリーズに縁の深い、熱き豪華作家陣が大集結！
怒涛のフルカラー、全編書き下ろしで押し寄せる、
アート・コミック・アンソロジーがここに登場！
3月14日発売予定！
予価：2,100円［税込］
B5判・並製・フルカラー
ISBN：978-4-7577-4719-7
©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.
eb! enterbrain
発行　株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町 6-1　☎0570-060-555（代表）
◆本商品は書店でお求めください。◆品切れの際は書店でご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
◆通信販売のお申し込み先　エンターブレインストア http://ebten.jp/eb-store/　◆弊社 web サイト http://www.enterbrain.co.jp/

陽気が出まして春めく現場から、今月も兵藤がお送りしております。今月は投稿作品に加え、二つの新着リポートをお届けします！

エクサム公認!! 今月のぴろりん♪占い

毎月恒例となった、コイン投入時の効果音「ぴろりん♪」で運勢を占うこのコーナー。アンジェリアの声だったら、今日のあなたは何をやっても絶好調！　自分を信じて思いっきり突撃！　ラッキーアイテムはまくら。春眠暁を覚えず、充実の睡眠を取りましょう。

新生活準備のひと息に！

アルカナGALLERYS!

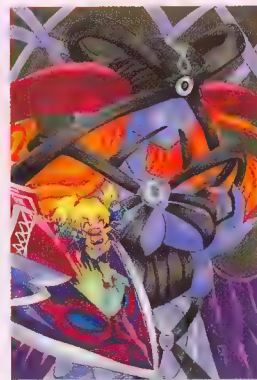
バージョンアップがそろそろということで、投稿の方にも新風の予感!?　現在はアンジェリアさんとあかねさんが一番人気です！

（埼玉県　涼風君）
☆上着を脱いで、元気っ娘をアピール！
頼子さんとの対比がますます面白いですね～。

（神奈川県　茶草君）
☆こちらはグッズ投票バトル応援作品の一枚。はみ出るしっぽはもはやチャームポイント!?

（福島県　深月君）
☆技名通りキラッ☆と放つ、このまなざしはムーンライト！
キラッ☆というか、死刑っ♪という感じもしますが気のせいです！

（宮城県　菫凛君）
☆疾走感と明るさが、二重に彩る笑顔。問答無用で元気を分けてくれますね！

（福岡県　赤松セリ。さん）
☆少々遅ればせながら、チョコのお届け！　渡す相手は……姉妹同士？　それとも!?

（東京都　有葉青童君）
☆リリカさんは遊んでいるようですが……。ど、どうか罪扱いにしないでくださいね。

グッズ投票バトルの勝者は……!?

次にぬいぐるみ化して商品となるのは、『2』から加わった制服姿バージョンのこのはさん身代わり人形か、あるいは新時代低反発素材アイドル・マーリンさんか。計3回の募集を経て、読者の皆さんにいただいた投票の結果がついに出ました！　結果は、僅差でこのはさんの勝利!!　前回までの票差を覆す、見事な追い上げを見せました！

こちらの結果をすぐさま商品開発の場にお届けしますので、次回辺りには商品化の概要がお伝えできるかと思います。続報にご期待下さい！

最終開票結果はこちら！

このは	マーリン
56.3%	43.7%

商品化を勝ち取ったのは
身代わりこのは制服ver.！

勝ち誇る制服このはさんと、自慢の低反発素材っぷりもどこへやら、ぐんにゃり落ち込むマーリンさん。最終募集での見事な逆転劇でした！

※ぬいぐるみはイメージ画像になります。

『LINEAR vs. EXAMU』アルカナサイド・リポート！

去る1月24日に開催された『LINEAR vs. EXAMU』では、『すごカナ2』の調整版がプレイできたのみならず、ファンにはうれしいイベントが目白押しでした！

『アルカナハート2』トークショーには、開発＆広報スタッフに加えあかねさん役の新堂 真弓さんも出演し、家庭用『すごカナ2』の裏話が続出！

さらにライブステージでは、作曲者である吉平氏のギターに合わせて新堂さんが熱唱するあかねさんのテーマ曲「Fly High !」に続き、「LINEAR」のステージで活躍するharu*nyaさん、Shihoさん、papicoさんが加わり、PS2版『アルカナハート』オープニング曲・「夢はアルカナ？」の大合唱が実現しました！

リミックスCDは『アルカディ■』で！

「Fly High !」を収録した『アルカナハート』リミックスアルバムは、こちらのQRコードから直接通販可能です！

ライブステージも終盤だというのに、会場は疲れ知らず！　まさか「夢はアルカナ？」まで聞けるとは！

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

季節はすでに春のうち。衣替えの準備にお忙しい方も、服より先にゲーセン春の新作をチェックしておくべきって話じゃない!?　今月もそんな春うららゲーセンライフに備える皆さんと創る読者コーナー「A-Fro」が始まりマース!!

田渕健康：095-095（解放区）、100-101（大瀑布）／カイゼルちくわ：092-094（CMYK）／げっつ☆先生：097-099（グレースケール）

今月の一番搾り!

（鹿児島県　さりぴさん）H

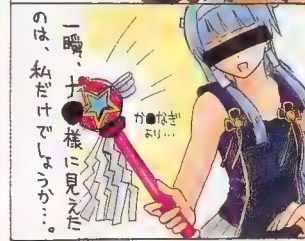
新作旧作ド名作、何でも問わずアーケードゲームのノンテーマ・カラーイラストならこちらへ!　なお、メールでのデータ投稿はデータサイズが小さいと掲載できないので、A-Froの最後にある鉄の掟に従ってケロ。

（愛知県　十六夜月華君）
☆『ブレイブルー』より、闇に生きる方々がご挨拶。異形ですらも美しくまとう、それが淑女というもの。

（静岡県　ハズキ（友もありがとう）さん）
☆一足早く春一番いただきました!
ええ、いただきましたとも!（鼻血）

（広島県　るうやさん）
☆桜の花は漢（おとこ）をも彩る。懐のししゃもんも気になりますが!

（福島県　森園泉さん）
H永遠の国より、風の便り。旅は春風の吹くままに。

ツッコミ多数ゆえそういうことで。

（富山県　流火季月さん）
☆サツキ先生は神様だったッ!?
いや、胸があるから違（祓われ）

開村でござる!!

今年もやってきたこの季節、アーケード忍者イラストの祭典「忍者村」をば開催いたします！今年のテーマはレイチェルがフィギュアで復活したのを記念して「必殺技合戦」（ツッコミ無用）。忍者キャラが必殺技を放つ姿、それにかかわるひねったネタなど、今年はややバトル寄りでよろしくお願いします。締め切りは今月の投稿締め切り日！最強忍者の座は一体だれに!?

（大阪府　YU☆3君）

（大阪府　ムンク園山さん）A
☆『ギタドラ』より福呼び曲、七福神！こいつぁ春先から縁起良すぎって話さ!!

A・Fro回覧板　掲載作品にAマークが付いたお方には、A-Fro特製図書カードをこれでもかと贈呈中!　そして、作品に寄せられた担当軍団からのコメントの頭にHマークが付いている方は、HPをお持ちだったりするのです。本誌のWEBサイトにある「投稿者リンク」コーナーにて一カ月間リンクを掲載してますゆえ、作品にホレたアナタはHPも要チェックや!　http://arcadiamagazine.com/

春はもうすぐ！三月迎春戦

3月、それは春に備える最終防衛ライン（多分）。そんな3月らしい作品を集めてみたので、これで備えとするがいいさ！

（埼玉県　雄大さん）
☆『EMPRESS』で帰ってきた「Sigsig」節。スピード感では間違い無く女帝の貫禄！

（群馬県　岡田逸花さん）
☆名前の通り、次へと前向き！新生活の応援にピッタリな方々です。

（長野県　まっきーさん）
☆2月号での提起に自ら作品投稿とは！今年は壱ノ妙の攻め年で確定か!?

（青森県　陸さん）
☆『ギタドラ』青年組、集合！並べて見るとまた実に美男ぞろい！

（埼玉県　halpock君）
☆新世代が誇るこの肉密度……。『闘劇』でもぜひ、意地で活躍をば！

（愛媛県　蜂子さん）
☆こちらのねーちんは、いつでも春風の人。突風っぽいのもそのまんまなのです！

（愛知県　たいぷR君）
Ⓗこの2月末、さらなるアップデートが！『ドルオン』の冒険はまだまだ続くのです。

（新潟県　佐倉信士君）
☆三人官女にロックオーン!!今年の雛壇は、戦力も大充実（コラ）。

（大阪府　J・Bさん）
☆ひそかに全員3月生まれの方々。特にあきら嬢は、3月3日生まれ！

（岡山県　中村呼次男君）
☆『PM14』の「トライ▼ユーロ」より！みんなでお散歩気分の雛祭り!?

（福岡県　あじさば花さん）
Ⓗ3月はチューリップも見ごろの季節。なんてステキな花束の招待状！

（神奈川県　いでこすたいるさん）
Ⓗ新作稼動にEMI嬢もワクドキ！筐体見たら即踊るしかねえッ!!

（千葉県　スーパーバーザム君）
☆赤い彗星、最後の乗機の貫禄を見よ！『NEXT』への臨戦準備はOKですか!?

（愛知県　グリアイ☆リカさん
＆埼玉県　加画都君）
Ⓗ合作で魅せる、クロスジェネレーション！この熱さだけで次元とか超越できそうだッ!!

A・Fro回覧板 さてさて、左ページで告知しました通り、今年もA-Froの伝統・忍者村の季節がやって参りました！　忍者以外でも何か必殺技合戦で勝てそうなキャラなら、忍者服を着せて乱入させてみるのもオツですぞ。ちなみにアフロズ内番付では現在、最強忍者は『ニンウォリ』のKUNOICHI＆NINJAかガンダムシュピーゲル、最弱忍者は『アイマス』の忍者セットを身に付けた雪子です。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆憎悪の宿命、無銘の太刀風に乗せて。恨みて斬るのみ、ゆえか名は刹那。

（福岡県　武術師某さん）
☆腕のアレがないと、普通の可愛い娘さん？こっそり後ろにいるロッソさんは放置の方針で。

（愛知県　すぅ君）
Ⓗこちらは START＋E カラーのペトラ嬢。褐色の令嬢というのも、実に麗しい！

（群馬県　ｋｆｋ君）
☆今宵、あなたと一緒にショータイム！満点出るまで満足してくれない気配？

（東京都　西村もつ君）
☆これぞ元祖・女性オンリー格ゲー！ちび子嬢は聖女の資格あるかも……。

（岩手県　せつそん君）
Ⓗこちらは『PM』版のたまきさん。少々子供っぽいところが魅力！

（愛知県　ミサオさん）
☆光明は見えずとも、先は続く。影に食われたその後の運命は……？

（千葉県　西河"ｋｏｄＡ・Ｙ・Ｕ"貴教君）
☆遅れて来た年賀イラスト代表！このタッグ、丑感が一千万を超えとる!?

（三重県　ドリー虫アター君）
☆真っ赤なカラーでセクシー増量！3月3日は耳の日……だから猫ッ!?

（千葉県　会田惣君）
☆新曲、『BRIDAL FESTIVAL !!!』。ハッピー度は『EMPRESS』で一番!?

（神奈川県　睦姫さん）
☆ＢＥＭＡＮＩ各作品に出演中の鹿ノ子嬢。最後に狙うは、やはり『ＤＤＲ』！

アヴァ鍵同好会　祝!! オンラインゲーム化!!

投稿が多かったため、今月は『札魂』から『アヴァ鍵』が独立！PC版の朗報もあってか、今ここに復活の狼煙が……!?

（東京都　[illegible]さん）
☆ファンにはなんともうれしい[illegible]

（大分県　AKさん）
[illegible]

（福島県　アラクノフォビ子さん）
[illegible]

（東京都　大沼由実さん）
☆『デモブラ』と『レジドラ』に似た者同士が！娘さんの毒舌っぷりは完全一致ッス!?（神罰）

A-Fro回覧板　今回の「アヴァ鍵同好会」のように、「アフリバ」以外でも投稿が集まると不意にコーナーが立ち上がってきたりするのが、A-Froの油断ならぬだいご味です。ほかにも皆さんが作品裏に冗談半分で書いたコメントが、コーナーに化けることも珍しくなかったり。油断大敵のこの魔境、やったもん勝ちとばかりに新コーナー案や、呟きを残してみるのもオツなものでござんすよ。

自由ってスバラシイ!

ゲームタイトル別やいろいろなテーマに沿って投稿を楽しんでみるか！ という趣旨の元に運営されているコーナー、それがA-Fro解放区いわゆる"アフリバ"であります！ 読者諸氏のリクエスト次第では新コーナーもバンバン建っちゃいますので、積極的に参加してみてはいかがッ!?

KOFっ子 TORNADO

ついに『12』稼働も見えてきた今日このごろ！ 春先には全く新しい『KOF』ワールドに出会えるはずなので、それまで当コーナーで盛りあげていきましょう！

新人着任記念

マジアカ 美術倶楽部

情報が露出すると同時に怒とうのごとく押し寄せたサツキ先生イラスト！ 学生服姿にお別れして、今度はアダルツな魅力で勝負だ！ もちろん、当コーナーではほかの生徒のイラストも大募集しているので、新作に向けて一層奮起せよ！

（東京都 よしみ君）
☆ついにユウも独り立ちか……!? テストじゃ手心無しですヨ。

（群馬県 緋雨春菜さん）
☆そこのマジックペットGJ……
いやさ、すぐにどきたまえ！

（茨城県 mikoko君）
☆サツキ先生のスカート丈、校門検査でひっかからないか心配です。

紳士淑女の耽美サロン

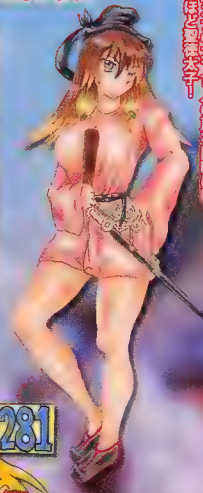
ゴスゴス帝国

ゴシックファッションの集いから端を発し、どうせなら甘ロリやハンクやV系も吸収してしまえというカオスな様相をはらみつつある当コーナー。美しさこそ正義！

A・Fro回覧板 今月のアフリバ投稿状況ーッ！ 今回勢いがあったのは、新作を控えて盛り上がる「マジックアカデミー」コーナー。新作の「ブレイブルー」がじわじわと投稿数を伸ばし、領土拡張を狙っております。A-Froに移動してきても依然として強固な投稿層を誇る「銅雀台」、『KOF12』稼働直前のKOFッ子も勢力拡大中でおま！

アフロDEモード

今月のテーマは"日本史"！

毎号、決まったテーマに沿ってアーケードゲームキャラクターを扮装させる当コーナー。今回は大河ドラマのかほりも漂う"日本史"でございます

いろは（サムスピシリーズ）
（神奈川県　葵ひなた君）
☆永きに渡る日本史はここから始まる……ってぱんつはいてない時代から始まっちゃったよ!?

犬若あかね（すっごい！アルカナハート2）
（千葉県　ヒビクーガ君）
☆「音のアルカナの力で10人の声を同時に聴けます」なるほど聖徳太子！

つよし（DMシリーズ）
（兵庫県　アルルハイジさん）
☆時は戦国時代！　しかし、そこには緊迫感とは無縁の殿が……。

ディアマンテ（DMシリーズ）
（新潟県　葛篭きりやさん）
☆江戸時代の花形、歌舞伎でござい！　意外にマッチしているのが不思議。

ナカジ&みっちゃん&エッダ（DMシリーズ）

モモコ&タマコ（DMシリーズ）
（青森県　五森セキさん）
☆そして時は流れて現代！　いつの日かコギャルも教科書に載る日が来るのだろうか。

アルル・ナジャ（ぷよぷよシリーズ）
（大阪府　SEN君）
☆風神が居るなら雷神も！……ん？　何だか日本史が違くなってる気も（笑）。

（埼玉県　きゅうさん）
☆というわけで、まだ受験が終わってない方々は追い込み頑張って！　間違ってもこのページで日本史学んじゃダメー！

ジョー・東／B.ジェニー（餓狼伝説シリーズ）
（島根県　ヤングムーン君）
☆この両年は元寇襲来の年！　神風が吹いて大助かりだったゆえ、お二人には風神になってもらいました。

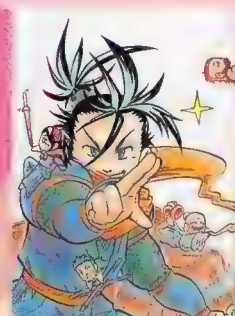
1274

1281

三国志大戦ファンコーナー

銅雀台ダイナマイト

『三国志大戦』シリーズ愛好者御用達の当コーナーですが……ややっ！　今回は領土が狭い!?　忠義の援兵募集中でござる!

（埼玉県　涼風君）
☆士気6あるときに夫婦喧嘩したら、瞬殺されてしまうのでござろうな～。

（宮城県　はなやか涼子君）
☆隠密戦隊参上！　と言いつつ、結構派手な方々がそろってる気が（笑）。

（福岡県　赤松セリさん）
☆司馬一家のホワイトデー、抜かりなく見返しも用意しております！

（石川県　チーパオさん）
☆青年時代の時点ですでに、乱世の奸雄の風格がありますな！

タイトル募集中！ プレイ部（仮）

先月からタイトル名を募集しております当コーナーですが、早ければ来月から名称が変わる予定です！　ひょっとしたら（仮）のままいくかもしれないのは神のみぞ知る。

（長野県　セド"ジンノエ"大橋さん）
☆統制機構って性格に一癖も二癖もないと入れないのでは説！。

（東京都　有葉貴董君）
☆ノーマルカラーもいいですが、可愛らしさならダントツBボタンカラー!?

（愛知県　御影道行君）
☆気になるシークレットキャラ"ν"。その実力やいかに

（神奈川県　Shadowさん）
☆職権乱用ここに極まれり。僕らのぱんだが狙われているぞ!

A・Fro回覧板　今回のモードは"日本史"なるやけに守備範囲が広いテーマでしたが、よく考えたら"幕末"とか"平安時代"とかに絞った方が美味しかったんじゃね？　と今さらながら悔やんでいるアフロヅでした。さて、次回のモードのテーマは"革命"！　古今東西の革命をテーマに投稿をよろしくお願いします！　さあ、今こそいろはレボリューション!（何?）

アフロ グレースケール。

日ごろの何気ないゲーセン話からアーケードゲームのモノクロイラストまで、みんなの日常を切り取る当コーナー。あとわずかの寒い冬を、グレスケを読んで乗り切りまっしょい。

（広島県　森本マイヤー君）

（熊本県　聖さん）
☆甘いものも意外と似合う。
丸焼いてる場合じゃねえですよ！

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆亜乃亜もティタに屈したキャラクター賞。
がんばれロードブリティッシュ！

（愛知県　十六夜月華君）
☆サキュラが自分で動かせる！
でも他キャラのパワーアップに目移りしたりして。

それぞれの休日に みんなのゲーセンライフ

この前休日にゲーセンへ行ったら、小学生になったばかりぐらいの女の子と母親の親子連れを見掛けました。それだけなら普通の光景なのですが、プレイし始めたゲームにびっくり！　なんと『バーチャファイター 5R』をプレイしたんです。二人で（笑）。

女の子が椅子に座ってお母さんが後ろから援護する二人羽織状態で、細かいシステムはよく分かっていないようでしたがとにかくボタン連打＋レバガチャでプレイしてました。

相撲力士のキャラクターである鷹嵐が画面を飛び、張り手をし、さらにコマンド投げらしき技を極めて、見事にCPUに勝っていました……。

なぜ親子で『バーチャ』!?　と思いもしましたが、アーケードでちょっと見付けて面白そうだからやってみよう、という発想でプレイした訳でしょうから、よく考えてみればある意味正しいプレイの入り方だったのかも知れませんね。

次回の『バーチャ』の大会では、まさかの母娘二人組が参加しているかもしれませんよ（笑）。

（東京都　雨弓キサト君）

☆楽しそうだから遊んでみる。こんな微笑ましい光景がいつまでも見続けていられる、これからもそんなゲーセンでありますように。

年に二度、頭狂・媚苦最斗にて開催される同人誌即売会、それがコミックマーケットと呼ばれる大武会である（魁!!モセル塾風）

と、そんなこんなで昨年末も、私は冬コミアーンド念願の「ドキッ！ナースだらけのケイブ祭り」遠征を敢行したのであった！

今回の主たる目的は、『デススマイルズ』と『怒首領蜂大復活』のサントラを手に入れること！　だってオンラインショップでも完売しちゃって買えないんだモン、ならばこの機に乗じて直接購入してくれるわッ！

さて、12月27日、寝台特急から降りるやすぐさま秋葉原の会場に急行すると、もう整理券の配布があらかた進み、私の入場許可時間は13:00（ヒトサンマルマル）、順番は百十番台！　ぐぬう、遅かったッ！

で、待ちに待った午後1時。会場となったビルにあるゲーセンで久々に『ボーダーダウン』をプレイしたりして時間をつぶし、やっとのことで順番を迎えた私は目的のサントラをはじめグッズ買をいまくり！　しかし『デススマイルズ』の資料集が完売していたのには残念！

にしても、『怒首領蜂』の掛け軸（一点物！）とか『エスプガルーダ2』のスタジャンとか、ケイブってスゴイ物売ってるんだなあ……（他社も見習ってほしいぜい！）。

そして買い物の後はもう一つの目的、『デススマイルズ』の作曲者並木学氏と、Xbox版付属のアレンジCDを手がけたアレンジャーの方々によるトークショー！　今回は何とあの渡辺 "Yack." 恭久氏も参加されていたので、忠義なZUNTATAファンたる私には何よりのイベントでありましたッ!!

次の日の冬コミ一日目も、存分に楽しんで帰ったことはいうまでもありませんが、今回このために勤務先の仕事納めをフケた事は、私とみんなの秘密だお。キャハハハッ☆（ぱふぇ☆風に）

（富山県　山田道楽斎君）

☆実は過去に買い逃したサウンドトラックを再購入できるチャンスでもある、お馴染みのケイブ祭り。やりおる！　Yack. さんつながりの『ボーダーダウン』の設置は、ゲーセンからの粋な演出だったりして!?　それもやりおる！

（大阪府　J・Bさん）
☆師弟で見下ろす下界の風景。
この二人の曲とか聴いてみたい！

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆あの婆ちゃんはどっちの婆ちゃんなのか!?
あと個人的に『闘婚』のサントラ再販希望。

（神奈川県　トリガさん）
☆閉鎖的な空間なのでなかなか一歩が踏み出せない。そんなみんなのお手伝いを、これからもしていきたいです。

（鹿児島県　パピヨン様君）
☆ゲーセン復活話も大募集！　いつの時代のどのレイチェルも、レイチェルはすばらしいものなのです。

A・Fro回覧板　気が付けば春の足音もペタスペタリス。ようやくかじかむ手をいたわる季節からも開放されるってもんだ！　そんな変わりゆく季節にも何気ない日常はあるもので。「アフログレースケール。」では、あなたのちょっとしたゲーセン話を募集しております。投稿は携帯のメールからでもOK。暇な時間にちょちょいと書いて投稿してみそ！

（千葉県　会田惣君）
☆泣く子もニヤピク太陽神。あぁっ、その剣は雷が落ちると竜になっちゃうので危険だよっ。

スポコンレースでみっくみく！

「セガのレースゲー」、「スポコン」、「出回りがイマイチ」、「おまけに痛車が出る」という俺を引きつける要素が満載の『R改』。公式HPに設置店が記載されているのに今さら気付き、わざわざ電話で設置店に確認ののちに出撃してみることにした。何といっても例の『セガレースTV』の後継マシンである。あきらかに『頭文字D』などとは違う「俺セガゲーでーす！」というオーラをぶっ放しまくりの筐体を見まがうはずもない。

それはともかく、さっさと遊んでみることにした。かつての愛車、RX-8を選び、ボディーカラーとネオン管カラーを選んでスタート！……ネオン管のカラーも選べるあたりがイカス！　とりあえずブーストは使い放題ということなのでスタート直後にボタンを押してみると。

「ぬおおッ！　ハンドル暴れまくりじゃねえかッ！！」

わざわざインフォメーションで「ブーストボタン使用中はハンドルをしっかり持って」というだけのことはあるぜ！　3ゲームもコンティニューすると腕に軽くキそうな勢いの暴れっぷりである。しかし『セガレースTV』にも負けず劣らずマッチョなゲーム性である意味一安心。というか、ライバルキャラがどう見ても鉄山靠だの神将三豪だの打ってきそうな気配（というかツラ構え）なのはどうしてくれようか……。

しかしまあ、痛車を出すには間違い無くそれなりに腰を据えてかからねばならぬ。つまりICカードを買う必要がある。となれば店員さんに確認。

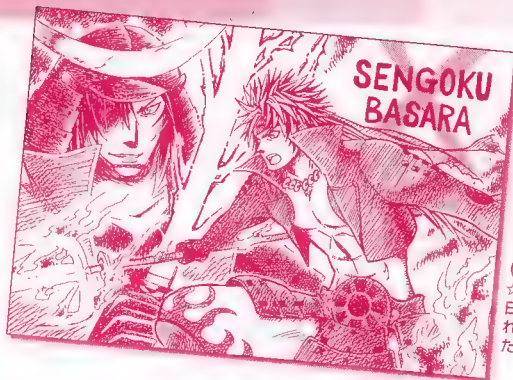
「すいません、『R改』のICカードって売ってますか？」

「あーすいません、ウチでは売ってないんですよ」

な、何……だと……（憤死）。

やはり遠征はゲーマーの基本であると再確認した次第。お、俺もみっくみくのマシンに乗ってみたいですからッ！（本音）

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆ゲームから放たれるパワフル感に、プレイ後の爽快感もMAXな超高速レースゲーム。"あの"『セガレースTV』とタメを張るのだからかなりの逸品。確かに出回りは少なめですが、プレイするしかあるまいて！

（広島県　呉琳萱さん）
☆蒼き夜に浮かび上がる三日月に、燃え盛る赤き炎。それはお館様のためか自分のためなのか。

新コーナーも発足、文章投稿強化中!!

現在アフロでは文章投稿強化期間中！　今月も掲載されている新コーナー、「ACアブダクション☆」では皆さんのゲーセンデビューや友達のゲーセンデビューをお手伝いしたお話を大募集中！　引退していたゲーセンへの再デビューのきっかけなどでもOKです。

そのほか、ウチのお店ではこんなサービスをしています！　といったゲーセン店員さんならではのお話もお待ちしております。

（三重県　猿天化G君）
☆見た目とは裏腹になかなかスピーディ。SEが頭から離れなかったもんです。ヒョイポス。

（東京都　大沼由実さん）
☆その通りで。こじらせた風邪にうかされていたとしか思えぬ。シクシクゴメンナサイ。

A・Fro回覧板 先月号より新コーナー「ACアブダクション☆」も始まって、2009年も絶好調のグレスケ。今年はプレイヤーのみなさんだけではなく、お店側から店員さんの投稿もいただければなあと、燃えたぎる野心を押し隠すのにも四苦八苦のやる気っぷりでさあ！　詳しい内容は上の囲みをご覧あそばせ。だけど基本的には何でもアリ、軽い気持ちで投稿してちょ。

冬をのりきれ！ゲーセン話

近所のゲーセンにて、『GGXX』と『MBAC』をプレイした帰り、友達に「『fate』のアンリミテッドコードが面白いよ～」って言われたのを思い出し……。

あぁ～そんじゃ、やってみるか～。ってな感じで百円を入れてプレイスタート。

オォ!! これは面白い（笑）。しかしそのまま進めていくと……まさかの、まさかの乱入者!!!!

こっち初心者なんだけど!! 相手のキャスターにボコボコにされました（悲）。

ですがゲーセンは強い人が集まるから面白いとも痛感しました（笑）。

（福島県　黒君）

☆実は自分も稼動後一カ月ほど、人に勧められるまでプレイしなかったゲームがあります。それが今や“世界の”『ストII』だってんだからとんでもねえ話ですや！　えへへ。

今までずっとゲーセンと呼べるものがなかった田舎過ぎる父方の実家でしたが、この度帰省してみると、なんとスーパー2Fのゲームコーナーの拡大により『ポップン』が導入されていました……。『8』だったけど!!『8』だったけど!!

でも感動の再会過ぎて、目頭が熱くなりました。

（福岡県　あじさばコンさん）

☆うおーっ、分かります！　特に旅先での偶然の再会、しかも専用筐体モノともなるとそりゃあもう！

ただいま『ポップン』の修行中ですが、なかなかうまくいきません。そんなときに、『サイフラ』を×2.5の速さでやっていまっス。友達には「ちょっと速過ぎないっ？」と言われたりもしますが、コレがたまらないのよね～。なんとなく目覚ましにもなってくれる気がしますし、両サイドにいる方が……♡

とにかくいいですヨ！

（静岡県　みどろ嬢さん）

☆実は格ゲープレイヤーなどにも目を覚ますためにまず音ゲー、なんて人も。×2.5ともなれば気合十分！

『鉄拳3』のファランのプロフィールで趣味にロックと喧嘩とありましたが、ロックという人と喧嘩するが好きなのか、バンドをやるのが好きなのか、今さらだと思うけど非常に気になります。

（大阪府　オリエンタルさん）

☆車が恋人みたいなノリで、音楽と喧嘩ということやも知れぬ。何やら心休まる暇も無い。

今年の初夢は、フォレットがラプターらしきビーム系戦闘機に乗ってエグゼリカと協力して戦う、というものでした。

（青森県　五森セキさん）

☆一富士二鷹三なすび的なもの？まあゴージャス感は漂いまくり！君のハートにレボリューション!!

（茨城県　mikoko君）
☆実はこの子、こう見えてプリプリやツィー坊の先輩だったりします。ワオ。

（東京都　QQQ君）
☆怖がり少年が居ると思えばハエ悪魔。稼動前にしてかなりのインパクツ！

結婚をしてなかなかゲーセンへ行けなくなったけど、嫁さんの顔色をうかがいながら行ってます。[illegible]けど、まだまだ引退しませんよ！（笑）

（佐賀県　アサギ君）

[illegible]

「すっごい!アルカナハート2」が略して「すごカナ2」ならば、「ごっつい!タイガーバズーカしゃ」は略して「ごつガーしゃ」になるのかというとそんなことはないだろう。むしろ個人的には「ごっついガバカしゃ」と言っていきたい。

スライド入力をスライス入力だと思っていた友人。

（長野県　カニP君）

[illegible]

今年に入って牛カードが5枚も出た――。

（愛知県　S君）

[illegible]

猿渡編集長やら石道ディレクターやらDr.ワタリやらワタリが多い。

（東京都　チャロン新作マダー？君）

[illegible]

アルカディアのムックで女性キャラONLYの物を作ってほしい。

（神奈川県　トンヌラ君）

[illegible]

ボブ最高。

（大阪府　みっしぇる君）

[illegible]

↑（神奈川県　Nashさん）
[illegible]

↑（兵庫県　[illegible]みつる君）
[illegible]

↑（鹿児島県　breaker君）
[illegible]

↑（神奈川県　Ken君）
[illegible]

↑（愛知県　[illegible]月ケイさん）
[illegible]

↑（宮城県　はなやか[illegible]子君）
[illegible]

↑（東京都　よしぞー君）
[illegible]

↑（広島県　ファイスタ君）
[illegible]

↑（島根県　そぼろビシャモン君）
[illegible]

↑（愛知県　たいぷR君）
[illegible]

A・Fro回覧板　上の愛生君を見て、そういえば「ブランニュースターズ」の前身の「キララ☆スター」のポップを当時ホームのお店からもらって、家宝として飾っていたなあ。と思い出だしました。お、そんな想い出のアイテム話コーナーとか面白くね!?　と、こんな軽いノリでもOKなので、読んでみたい文章テーマなどがあれば自ら立ち上げてしまうといいだろう。

A-Fro 漫画道場

今月は丸々1ページ"漫画道場"のスペシャル版！ 漫画は数だよ兄貴！ でも質もいいのでゆっくり読んでいってね！

アルカディア大瀑布

こんな時代だからこそ心に笑いを！ いやさ、こんな時代じゃなくてもオールウェイズお笑いをお届けする当コーナー、今月は漫画道場特盛りで景気良くいってみようと思うがどうか。

（東京都　西村もつ君）
☆政治もチェンジ、外道もチェンジ！……オオウ、シット。

（大阪府　S・Gに目覚めた妹尾東君）
☆め、目覚めちゃらめぇぇぇぇ！ また一人、S.Gの暗黒面に……。

（島根県　そぼろビシャモン君）
Ⓗ……戦場に、風が吹いた……！

（鹿児島県　かない理己さん）
☆10年寝かした甲斐があった！

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆七曲署に配属されても、あだ名を決めやすそうでいいじゃない。

（宮城県　はなやか涼子君）
☆ルナチタニウムみたいで響きはいいのに。

（埼玉県　大打撃富豪君）
☆2コマ目の左端、核地雷級のヤバイクリーチャーが潜んでいるのですが……。

（東京都　上原キノ君）
☆次はチチウシを強化する番だ！ 素材ツアーへGO。

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆みんなもケータイなどで「はるうらら」と打って変換してみそ！

（富山県　流火李月さん）
☆答：いつの間にか富山弁コンバーターが仕込まれていた。

（千葉県　桃源☆郷君）
☆ショタ＋光輪＝尻。揺るぎない公式だ。

（愛知県　御影道行君）
☆この人なら土下座を強要しそうよ！

（大阪府　作左君）
☆……見なかったことにしてください。

A・Fro回覧板　ルール無用のバーストシティ・アルカディア大瀑布にも堅持していただきたいルールがあるッ！ 一つは「漫画系投稿の台詞の文字は大きく書こう惇！」そしてもう一つは「エロス村の投稿、女性のおバストの先端は描いちゃらめえ！」という大人の事情たる掟！ この二つを遵守すれば、明るい投稿ライフの未来が開けようぞ！

ゲルエロス村

ほのかなお色気で皆の生活に艶と張りを与える潤いモイスチャーコーナー、ゲルエロス村の半分は優しさでできています。

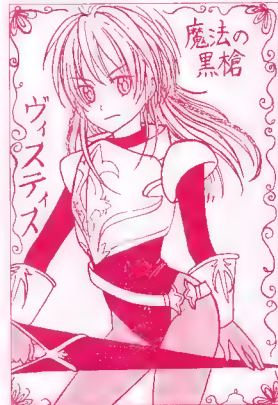
（大阪府　「裸シャツは漢のロマン」Aす君）
Ⓗ 最近はやりの「履いてない」。靴下のことじゃないぞ、いじょ！

（東京都　良月君）
☆モリガン&リリスのWバニーで攻めてみました！　このバージョンでのフィギュアを出せばいいと思います！

（神奈川県　睦姫さん）
☆さりげないエロス発見。その心意気が村を支えるのだ。

ミッドナイトなお年頃 プリセル大作戦

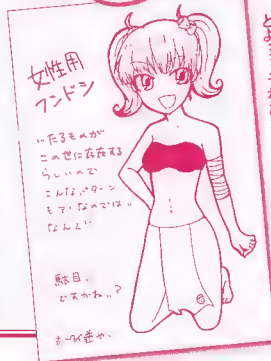
男性キャラを強制的に女性へとコンバート！　A-Froに伝わる由緒正しき性転換コーナー、今月も上玉がそろっておりますぞ。

（広島県　オキノさん）
☆プリセルカラーコーナー所望とな!?　とりあえず、率先して送ってみるといいことがあるやもしれぬ！

（埼玉県　めもる伍長さん）
☆鎧のイメージを残しつつ軽装に！　レオタを採用したのは高ポイントですわ！

（青森県　陸さん）
☆おお……ロマンスさんたちがマヴいお姉さんに！　全然アリ。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆きっと董白君の台詞は変更無しで大丈夫なのだろう。

士魂の祭典 A-Fro ふんどし

人は何故、布きれ一枚に情熱をかけ、魂を燃やすのか——。その答えを求めて、走り続ける漢たちの生き様を見よ！

（新潟県　かささん）
☆時代はついにボーダーレスの時代に突入か。女性キャラのみバックショット中心に送ってくるとよ……うわああっ。

（長野県　セド"あかつき"大橋君）
☆ハガキ裏には「ファンサービス」の文字がしっかりと刻まれていました。ねえ、どう思う!?　どう思ううう。

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で！
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本だ！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

（鳥取県　青い肉汁君）

次々号6月号の締め切りは……3月16日（月）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

最近はアルカディアにも付録にDVDが付くようになりましたが、ゲーム攻略のほかにもクリエイターインタビューや味のあるゲーセンの探訪紀などをやっていただききたい今日このごろです。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ
幻想弾幕避技を至上の喜びとする無類のゲイツ派。ファミ通書籍『TOV』単行本の増刷に気をよくしつつも、皆にもさらなる協力を求めたい。

ケソ
今一番ホットな街・溝の口に住むフロシャイム構成員希望。PSPのプロジェクトディーバはアーケードで出してほしかったとほぞを噛む日々。

ブニョ
AOUショー直前で出展されるニューゲームに胸をときめかせていますが、ダップセの遅筆ぶりには胸焼けするので何とかしてくれませんか。

EPISODE：01

教えて君な我ら

I want to see television.

まさ　ちと聞きたいことがあるのだがよいかね君。

ケソ　へへっ、何でも聞いてつかぁさいよ。僕のこんな脳筋でよければね！　シャッハ、ハイッ！（シャドーボクシング）

まさ　最近はいろいろなスポーツチームに「サムライ」と付いておるさな。「サムライジャパン」やら「サムライブルー」とかな。

ケソ　ああ、よく聞きますね。サムライ積とかサム・ライミとか。

まさ　するとあれは何かね、負けたら俺たち腹をかっさばいて死んでわびる所存、という猛烈なるアッピルなのかね？

ブニョ　いやいや、一般的なサムライのイメージを踏襲しているだけでしょ。「毅然として勇猛果敢に戦います」とかね。

まさ　左様か。負けたら彼らは千の風の一部になってしまうんじゃないかと心配したっぺれ〜。

ケソ　それなら僕も質問ありますよ！「地デジの準備お願いします」とかテレビで言ってますが、どうしてテレビ局の都合でおいどんたちが身銭を切らねばならんのですか⁉

ブニョ　じゃあテレビ見なけりゃいいじゃない。

ケソ　ナールM。

まさ　という風に、我らの周囲には常に疑問質問トンチャモンが満ちておる。これを未解決のまま放置しておくのは情報弱者のまん延につながり、ひいてはイノベイターの台頭を許すに至ると思うがどうか。

ケソ　ぬんですと⁉　な、何とかならないのかね大門君〜。

まさ　そこで今回は、身近にある疑問を片っ端から解決する「なんですか？」の堂々復活といこうじゃないか。

ブニョ　懐かしいなあ。ゲーメストで連載していた質問&回答コーナーですよね。

伝説の質問コーナー「なんですか?」。まさ兄ィがお送りする人気コーナーであった。

まさ　うむ。「白マドって何ですか？」とか『『グラⅢ』のうーままうまま、うまうまま」とか、エンドユーザーの疑問を粉砕してきたさね。

ブニョ　でもいきなり決めたところで、読者からの質問とか募集してないけど？

まさ　そこはそれ、今回は我らの周りにある謎をピックアッペルして、お手盛り方式で答えていこうという寸法さね。分かったか？　分かったらとっとと質問を集めてこい！

ケソ　ヤー！

EPISODE：02

では最初のハガキ

MASA loves THE IDOLM@STER.

ケソ　というわけで、編集部や事務所で暇そうにしてた奴らの首根っこつかんで、パニシばりに質問を集めてきましたよ！

まさ　もちろん（うす怪獣）、聞き終わった後は「ありがとうよパパン」してきただろうな？

ブニョ　……それやったら犯罪になっちゃうでしょ。

まさ　ムス。では、気を取り直して、1発目の質問をさっくりと爆砕してやろうではないか。

Q.おいィ⁉　どうしてゲーセンは24時間営業じゃないのぜ？
（トリスター 目代君）

まさ　ほふむ。この言語の崩れっぷりは、我が社が誇るゆとり世代代表社員・目代君からの質問かね。

ブニョ　カラオケとかボウリング場は24時間やってるところもあるのに、どうしてゲーセンは24時間営業じゃないんだ……というのは、わりとみんな疑問に思ってるかもね。

まさ　さっくりと説明しようじゃないかね。実はアミューズメントスポット、いわゆるゲームセンターは「風営法」と呼ばれる法令に基づいて運営されておるのだ。風営法の法第13条で「営業者は、午前0時から日出時までの時間においては、その営業を営んではならない」とあり、これがゲームセンターの24時間営業に規制をかけているわけさね。

ケソ　日の出まで営業しちゃいけないってことは……夜も太陽が沈まない白夜だったら、0時過ぎてもすぐに営業再開できるってことだNE！

ブニョ　日本には白夜ないから。

まさ　ちなみに、都道県別に習俗的行事その他特別な事情のある日として条令で定める日……いわゆる大晦日とか、そういう特別な日には、0時以降にも営業していたりと、変則的な営業時間になることもあるので覚えておくといいだろう。

ブニョ　この「風営法」には営業時間だけでなく、ゲームセンターを営業するために守らなくてはいけない条項が並んでいるんだよ。僕たちにも関係ありそうなものを抜き出して、表にでもまとめておこうか。

ケソ　よしなに。

Q.ゲームセンターでは、よくアイスの自動販売機を見かけます。それはどうしてですか？
（チタンヘッズ　上林君）

ブニョ　そういや、ゲーセンにはジュースのほかにアイスクリームの自動販売機が置いてあるよね。

ケソ　『DDR』とかやった後は、異様に美味そうに見えてついつい買ってしまうんですよねえ。

ブニョ　暑い日は結構お世話になるよね。アイス食べながらほかの人のプレイを見たりとか。でも、煙草やお酒の自動販売機は見ないですよね。

まさ　それもまた、風営法で決まっているさね。ゲーセンの敷地内では酒、並びに煙草類の販売は禁じられておるのでな。それにより、ジュース類の自動販売機、あとはアイスクリームの自動販売機が多くなるのは必然やもしれぬな。

ケソ　どうせだったらおでん缶とかも売ればいいのにな。

まさ　おでんをコンパネにこぼしてグチャリスでプセキュ〜という可能性もあるので、おでん缶はゲセの自動販売機では見ないのであろう。

ブニョ　でも、探せばおでん缶を売っているゲーセンがあるかもしれないですね。

Q.カードゲームで排出されるカード、ピローに入ったままだとフラットパネルに反応しないのはどうして？
（アルカデ編　ブニョ野口君）

ブニョ　これは僕が送った質問なんだけど、考えてみると不思議だよね。

知ってるようで知らない!? 「風営法」とは？

ゲームセンターを運営する上で守らなければすなわち死、それが風営法である。内容は都道府県別で多少差異があるものの、基本的な条項はほとんど同じ。「建物全体の床面積の1割を超える」ものは風俗営業許可が必要となり、風営法を守る必要がでてくるのだ。ビデオ屋の軒先に筐体1台置いてあるようなパターンは適応されないZO。学生諸氏にはすっかりお馴染みの「16歳未満の者は午後6時以降、16歳以上18歳未満の者は午後10時以降の時間は立ち入り禁止」という一文も、この風営法に定められている条項なのだ。「昔のゲーセンは薄暗くてジメジメしてたけど、最近は明るいなあ」というのも「10ルクス以上の照明が必要」という条項のおかげなのだ。

風俗営業法の規則（一部抜粋）
午前0時から日の出までは営業不可
プレイ料金は必ず表記すること
紙幣挿入するようなゲームは不可
10ルクス以上の明るさが必要
騒音対策をすること
場内で煙草、酒を提供しないこと

ケソ　何となく、あのピロー（包装ビニール）にヒミツがありそげな気がしますが。
まさ　まあ、ピロー未開封のまま中のものが分かってしまったら、いろいろと問題も出るのであろうことは想像に難くないさね。
ケソ　ビニールの外皮だけを破った「スケルトン」状態だと、ちゃんとデータを認識するんですよね。
ブニョ　ということは、ピローの外を覆っている膜自体にデータを遮断する効果があるということなんだね。
まさ　薄膜一枚をはぐスケルトン状態にするには根気が必要となるが、時間のあるガイズたちはチャレンジしてみるのもいいだろう。

Q.ゲーセンに着ていく服がありません。どうしたらいいですか？
（トリスター　ケソ君）

ブニョ　それって質問でも何でもなく、君の相談ごとじゃない。
ケソ　へへッ、面目ねえ。
まさ　全裸にネクタイ、海水パンツ一丁での入店はノーサンキューゆえ、先日発売されたモセルTシャツでも着ていけばいいのではないか。
ケソ　そ、それだーッ！
まさ　まだ予約受付中ゆえ、アルカディ屋で注文するとよかろう。
ブニョ　でも、自分たちで売っておいてなんだけど、あれを着て外に出るには勇気がいると思うなあ。

外皮をむいたスルケトン（違）状態。ビニールに包まれているが、この状態だとパネルにちゃんと反応するぞ。

Q.PSP版の『アイドルマスター SP』は三本とも予約しましたか？
（アルカデ編　&ぅ君）

まさ　フェフェフェ。これを予約せずして2月は何を買うというのかね。なあケソや。
ケソ　めんぼくね！　今月は税金を払ったら財布にあと2千円しか入ってないっす！
まさ　トゥ、トルゥー!?
ケソ　素マジトルゥーです。
まさ　仕方無いな。じゃあ&ぅ君から借りるといいだろう。
ケソ　つーか、まさ貸してつかあさいよ……。

Q.某所でPSP版の『アイドルマスターSP ワンダリングスター』を手にしたマサ兄ィが、迷うこと無く真っ先に伊織を選んだとの話を聞きましたが、マサは釘宮病にでもなったんですか？
（釘宮病発症中　しもでん君）

まさ　とんだ言いがかりさね。Xbox360版から『アイマス』を始めた我だが、美希は15回（ダントツ1位）、伊織は9回（2位）プロデュースしており、決して釘宮病とやらは発病していないと断言できる。
ケソ　んじゃ、今回は美希が居ないから、しぶしぶ伊織を選んでいたということですか……つーか、ファミ通Xbox360でアイマスの攻略本を作るとき、マセルが真っ先に伊織担当を申し出たあの日の光景は幻だったっていうのかい!?
まさ　（素知らぬ顔で）釘宮氏は、どちらかというと少年ボイスの方が鼻息スルピスな感じだと思うがどうだろうね君。
ブニョ　発病してるじゃないですか！

EPISODE：04

戦い終わって　～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

ケソ　いやあ、手前ミソとはいえ、答えに答えたって感じですね。
ブニョ　半分くらいはふざけてるような気がするんですが。中には質問じゃない内容もありましたし。
まさ　皆々のクエスチョンもかなり減り、情報強者と相成ったことは想像に難くないな。これをきっかけに、アルカディアでも「なんですか？」のコーナーが復活するかもしれんさなあ。フェフェフェ。
ブニョ　あ、そうだ。読者からの質問のハガキ、実際に1枚来てたんだけど。ほらこれ。
ケソ　ん～どれどれ。バチカン市国の面積なみの広き心で何でも答えてやろうじゃないの。

Q.「猛者通信の単行本はいつごろ出るんでしょうか？　つーかダップセの二人、真面目に作ってんのかアアン？（要約）」
（北海道　否読君）

まさ　あわ、あわわわ。
ブニョ　いつ出せるかは編集の僕も知りたいんだけど、そこんところどうなのよ？
ケソ　こ、今世紀中にはなんとか……。
まさ　地球にコスモクリーナーが届くまでの辛抱さね。
ブニョ　気の長い話ですねぇ。そこまで待ってたら人類は死に絶えちゃいますよ！
まさ　それでは、今回の「なんですか？」はここまでッ！（擦）
ブニョ　一番大事なことが解決してないし！

（つづく）

お知らせ

お疲れさまです、アルカディア編集部のブニョっす。今月はちょっとまじめなネタを扱いつつ、結局はいつも通りになってしまいましたとさ。つーか、まさ兄がこんなにまで『アイドルマスター』に入れ込んでるとは思いませんでした。そんなまさ兄がキリキリ原稿を書いてくれる妙案があったら下のあて先・メールアドレスまで送ってください。採用者にはダップセの二人から、何かいいものをプレゼントさせます。

猛者っ子通信

[illegible]にやってほしい企画や、[illegible]らせたい[illegible]ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。
◎あて先
〒102-84[illegible]　[illegible]千代田区[illegible]町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信[illegible]係
◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

杏野はるなのレゲー最高♥

©1987 1990 NBGI

1987年にアーケードゲームとして登場した本作。主人公「たろすけ」の多様な表情に注目である。しかし、その難度は数々のプレイヤーを苦しめてきたのである!

第4回お題：妖怪道中記 (NAMCO：1987)

主人公「たろすけ」ちゃんは ちょっとHなの!?

みなさまこんにちは！　突然ですが、みなさまは「散歩」はいたしますか？　はるなは散歩が大好きです。いつも知らない街で電車を降りて探検しています。そして知らないお店、人とお話をします。そうすると身近なところでも素敵な冒険ができるのです。今度は「妖怪道」を散歩したいと思いますっ……。と、そうなのです、今回ははるなが大好きなゲームの一つ、「妖怪道中記」をご紹介させていただきたいと思います。まず驚かされるのが、はるなが生まれる一年前のゲームでありながら20年前のものとは思えない完成度なのです。はるなが好きな「ドット」の書き込みは異常のレベルまで美しくセンスがいい。そして主人公たろすけちゃんのデレ〜っとした表情も最高なのです。でもどこかカッコいいのであります。

実は基板を買ってしまったわたし。自分の筐体でプレイしているのです!

グラフィックは美しい。しかし難度もすごい

ゲームの難度というのは人によって判断が違うものだと思っているわたしなのです。例えば「スペランカー」というゲームがありますが、一般的には「超難度」と言われています。でも、じっくりプレイするとやられないで何週もできます。この妖怪道中記も同じで、数回プレイしただけでは相当に難しいのです。でもでもスルメのように妖怪道中記も噛めば噛むほど、プレイすればするほど上達します。例えばボスの攻略法です。一面「赤鬼」は下に降りると戦いになるのですが、下に降りる前に気合をためておきます。そして、気合をためたまま下に飛び降り赤鬼の腰の辺りに来たら気合を発射っ!!　そうすると幽霊での戦いが始まる前にちょっとだけダメージを与えることができます。そんな小さな事を積み重ねていくと腕はどんどん上達します。が、実はこの妖怪道中記、当時プレイしていた方々のお話を聞くと、クリアできた方はほとんど居なかったようです。さらに、エンディングは5種類あるのですが、一番難しい「天界」1コインクリアへの挑戦はとてつもないものだったらしく、そのエンディングにたどり着いた先には、ゲームの天界とプレイヤーの心の展開が待っていたのでしょう。うらやましい。

次回のお題: R-TYPE
はるながフォースになりたいくらい。

倉持結香ちゃんの特別四コマまんが!!

杏野はるな

ゲーム業界に彗星のごとく(？)現れたレトロゲームアイドル。その外見とは裏腹に、本人か産まれる前のレトロゲームや関連グッズ収集の情熱や、テクニックの上達ぶりは見るものを驚愕、不思議な世界へいざなう。格闘ゲームからシューティングゲームまで幅広いジャンルのゲームに手を出しまくっている。

ログインウェブマガジンでもコラムを大好評連載中!!
http://lwm.jp/column/archives/serial/diabloiii/

毎月ゲームイベントを開催しています。遊びに来てくださいませ!

はるなは毎月一度事務所主催のゲームイベントをしています。そこでファミコンのソフトにみんなで挑戦したり、PCエンジンのゲームに挑戦したり、メガドライブに挑戦したり……、あ、ほとんど全部ですね……（笑）。と、とにかくゲームならなんでもあり!なのです。この間はテレビゲームではなく、ボードゲームもみんなでプレイしました。しかもお菓子を食べながら友達の家に遊びにきているような感覚で楽しむのでございます。来てくださる方々の年齢も本当にさまざまで、ちびっ子を連れたお父さんから、高校生の方まで!!

こんな風にゲームを通じて人と人の交流ができるのは本当に素敵だと思っています。ぜひみなさまもお時間がありましたら遊びにきてください〜。

東京図鑑エンターテインメント
URL:http://www.tokyozukan.jp/

杏野はるなゲームコレクション！　ゲームイベントでは目の前でご覧になれますよ〜。

マンガ:今井神

アルカディアクーポンってなに?

クーポン加盟店に下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、下記の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポンニュース

アルカディア→ゲームセンター 21-02.27 見本

今月の新店舗 なし

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております。

■郵送:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

クーポン使用上の注意

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- ●「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- ●お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- ●下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- ●クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

店舗名	電話番号
北海道	
クラブセカ 札幌	☎011-512-1868
クラブセカ 新道	☎011 789 7722
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178 24 9911
岩手県	
バロ盛岡店	☎019 643-2872
宮城県	
ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022 244 5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4)	☎022 742-0543
秋田県	
ハイテク セカ 秋田	☎018 837 5041
山形県	
カレッシスクエア	☎023 624-3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETヒホット福島店(※4)	☎024-526-3536
茨城県	
ハイテクランド セカ ミナミスホーツプラザ	☎029-274-4124
プレビジョイカム常陸大宮店	☎0295-52-4444
THE 3RD PLANET古河店(※4)	☎0280-32-1138
栃木県	
宇都宮ヒットイン	☎028 661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287 73-0551
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
セイタイトー前橋店	☎027-255-0500
埼玉県	
HAP 1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナIII	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
THE 3RD PLANET上尾店(※4)	☎048-772-7888
ヴァルコ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047 493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスホ千葉稲毛店(※4)	☎043 304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
アメニティワールド エンデバー	☎042-389-3461
池袋フレイラントラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
トライアミューズメントタワー	☎03-5295-2345
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
フレイランド ヒッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
フレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542 0660
BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	☎0422-23-3211
ムー大陸 立川店	☎042-538 7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア ツ境店	☎045-365 1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776 5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタシア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290 8811
富山県	
フレイフント 掛尾	☎076-424 7543
セガ ワールド富山	☎076-428 0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53 6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セカ アリーナ	☎0776 52 0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37 1616
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225 2511
ゲームハニック甲府	☎055 231-0829
長野県	
アミューズメントハークNASA	☎026-228-7434
セカ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セカ ワールト 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393 3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガワールド静岡	☎054-252-3591
セカ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
ブリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0566-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セカ 金山	☎052-323 0121
ハイテク セカ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532 55 6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34 6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
三重県	
セカ ワールト 生桑	☎0593-32-9988
セカ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セカ ワールト 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント シャンクルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077 573-7717
京都府	
ゲームスヘース ブラニー(フウキグループ)	☎0774 43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075 595 1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712 4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セカ ワールト 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2130
大阪府	
アミューズメントハーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726 23-7161
ゲームプラサOKAIII(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミューシアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティ リノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームセンター 葡萄屋 山本店	☎0729-99-4337
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741 7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06 4396 5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06 6618 3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
リブロス元町	☎078-332-2464
伊丹ケームスペース	☎072-785 1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928 7775
奈良県	
キャノンショット フウキグループ)	☎0742-35 3208
アミューズメントテフト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073 480-5111
鳥取県	
スーハーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858 23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857 37 3010
島根県	
ケームスホット ハロウィン	☎0853 23 0731
今出屋鉄拳塾	☎0852-72-2550
岡山県	
岡山ジョイホリス	☎086-232-8790
広島県	
スヘースV1可部店	☎082 814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールト	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
徳島県	
エンセルラント 佐古店	☎088 653-4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ケームステーシ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールト 高松	☎087-866-9526
マックスプラサ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦(いくさ)	☎087-843-2788
愛媛県	
GAME ショコラ	☎090 4339-1593
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンホ西新店(※2)	☎092-844 6553
スーハーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンホ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
ハイテク セガ 七隈	☎092-861-4856
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミュースメントスヘース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23 6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャンクルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスホ国分店(※4)	☎0995 48 6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098 875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

加盟店Find Out! vol.71

北海道 BIG BANG 函館

店舗情報

住　所:函館市梁川町9-3パボッツ 3F
電話番号:0138-54-7100
営業時間:10:00 ~ 24:00　9:00 ~ 24:00(土・日・祝)

スタッフより

函館市の中で一番広く遊びやすい。最新機種も懐かしいゲーム機も、ゲームをするなら当店に!

対応ゲーム
ビデオ
メダル
プライズ

※ビデオゲームは1プレイ1枚。メダル、プライズ、プリクラもご利用頂けます。

函館市電「五稜郭公園前」から徒歩7分。函館バス「パボッツ前」で当店に!

千葉県 SUPER WAVE 柏店

店舗情報

住　所:柏市十余二249-5 M・E・M内
電話番号:04-7144-8366
営業時間:10:00 ~ 22:00

スタッフより

最新機種を豊富に取りそろえております。ご家族皆さまで楽しめる当店に、ぜひ一度お越し下さい。

対応ゲーム
ビデオ
メダル
プライズ

※メダル50枚プレゼント。UFOキャッチャー1回サービス!

国道16号十余二交差点近く 柏駅より東武バス市内循環南翁原下車

各加盟店の住所・詳細は ARCADIAMAGAZINE.comへ

PC	http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode	http://www.arcadiamagazine.com/i/

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5　**SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

©SEGA

オフィシャル全国大会 決勝の日は迫る!!

「格闘新世紀V」の全国決勝大会も、この本が出て2週間ほどでスタート！　日本全国から選ばれし者たちが集結し、覇を競う。『VF5』覇者「ふ～みん」に続く、『VF5R』王者の栄冠の行方は……!?

EVENT　アルカディア＆セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」1月の結果と次回予告

『VF5R』オフィシャルサイト内
「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/event_burari.html

今月は、1月のクラブセガ新道での組み手をリポート！　まずは2on2「ランダムタッグバトル」。こちらは何と、ゲスト「こえど」と「新道ジャッキー」がチームに！　前回も似たような展開だっただけに店内には寒気が吹き荒れ、参加者の健闘もおよばず豪華チームが優勝。続く「バトルオーディション」では、元・鉄人「キャサ夫」や前回全国大会で活躍を見せた「凸（デコ）」、次代を担う期待の星「札幌ショウタ」など強豪続々参加。

これを制したのは、決勝戦で全国大会出場経験者「超白虎」を破った、新キャラのジャンを巧みに使いこなす「ひーろぉ」！　見事に称号"霊亀"を獲得したぞ！　余計なお世話だけど、「キャサ夫」さん丸くない（見た目的な意味で）!?

■組み手の旅、3月もお休みです!
以前お伝えした通り、「格闘新世紀Ｖ」開催中は「ぶらり組み手の旅」も休憩です。再開後の日程は、決まり次第告知するのでお楽しみに。

■組み手勝者コメント　※ち＝ちび太、こ＝こえどに勝利

リングネーム	キャラ	コメント
札幌ショウタ	シュン　ち	強かったか勝ててうれしいです
キャサ夫	カゲ　ち	やっぱり対戦して面白い！またヨロシク
もういい	サラ　ち	がんばった、俺
漁師（闘魂）	ジェフリー　ち	勝ててうれしいです

いかに「ランダム」とはいえ、こうも偏るものなのか!?　さすがの勝利といった感じだ。

苦手キャラにはトコトン厳しいジャンでの優勝は見事！「ひーろぉ」が"霊亀"に昇格!!

■WINNERS ～今月の勝者たち～

札幌ショウタ

キャサ夫

もういい

漁師（闘魂）

※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

Monthly Virtua God Journal ちび太通信

「あの男」が、天下一武闘会でまたも偉業達成!?　そして、次回は会場変更のお知らせです！　参加・観戦の皆さん、ちゃんと読んでくださいね!!

ちび太でっす☆2月の第5回大会において「ふ～ど」が二連続・3回目のVを達成したのも記憶に新しい天下一武闘会in東京のお知らせです。次回の開催日は、3月8日（日）を予定しています。さらに特別な試みとして、会場をクラブセガ秋葉原に移しての開催となります！　といっても、今後ずっとというわけではなく、基本的には僕も愛着のある池袋ギーゴさんをメインにしつつ、今回の評判次第ではいろいろなお店でやる可能性も……。もちろん当日参加枠もあるので、皆さん奮って参加してくださいね☆

エリアでは敗れたものの、天下一では無類の強さを発揮した絶対王者「ふ～ど」！

EVENT　遷都1300年祭の「奈良」ワンチャンス!! VFRカップ戦「2009 関西三都物語」

その歴史はアテナ杯時代から続く由緒ある「a-cho杯」。長いゆえに開催場所はいろいろ変動しているワケですが、今回は奈良に決定！　共同開催により設備面が強化され、新たな刺激を提供いたします。ぜひともご参加下さい！（Text：マルワイ）

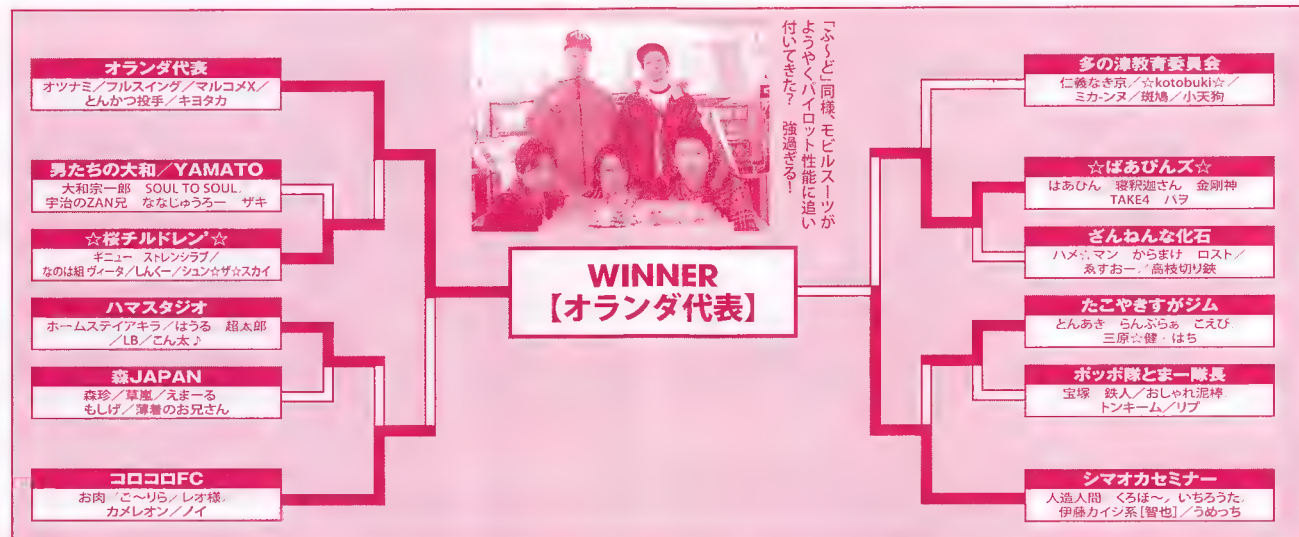
【大会概要】
■大会名：「2009 関西三都物語」
■開催日時：2009年3月21日（第3土曜日）
■開催場所：「ブック245」（奈良県）
■開催住所：奈良県大和郡山市横田町75-1
■開始時間：9:00 ～エントリー／ 11:00 スタート
■電話番号：0743-57-7535
■エントリー：Webエントリーを予定
■大会形式：5on5勝ち抜き戦／予選→プレーオフ→決勝トーナメント
■ルール：本選に準ずる（3キャラクター使用／キャラクター固定など）
■参加費：10,000円（パンフ1部付）
※詳細はa-cho HP（http://www.a-cho.com/）まで

よもやまインフィニティ
おわびと訂正：前号記事内、VFRカップ戦・富山レジャラン杯の決勝トーナメント表にて勝ち上がり線に間違いがございました。右側ブロック、決勝戦に進出したのは本文の通り東海チーム【ジモクジオ】となります。大会関係者各位、および読者の皆さま、大会参加者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

EVENT

2009年の幕開けはマンパワーショー!?
「第3回ファンタジスタ杯 5on5バトル」リポート

2009年最初となる通算6回目のカップ戦「第3回ファンタジスタ杯」が、倉敷のファンタジスタにて盛大に開催された。年明け直後の大会ということもあり非常にコンパクトになったものの、逆にエントリーしてきたチームはいずれもヘビーユーザーで構成され、例によって地元は苦戦続きの展開。

しかし、地元「リブ」(リオン)が「静琉」を倒し「アラサー」を撃破! を契機に、俄然地元がエキサイト!? それは無謀とまでいわれたエキシビション「中国/四国vs.遠征組」の勝利で頂点に達し、内外に中国/四国の実力を大いにアピールする格好となった。ただし、それらをしのぐチームがその日は存在した。九州勢【オランダ代表】は三たび大将戦に突入するものの、エース「フルスイング」が要所を押さえ勝利を量産、決勝は4度目の大将戦となったが、これも多彩な立ち回りで「うめっち」をシャットアウト。かくして「フルスイング」はエキシビションを含め無敗のままゴール! 圧倒的マンパワーで、九州"純血"チームを優勝に導いた。

「ふ〜ど」同様、モビルスーツがようやくパイロット性能に追い付いてきた? 強過ぎる!

ANA ARCADIA NEWS ANALYSE MARCH 2009 3

今月の数字
1968年
今回紹介の映画でのオリジナルキャラ「春麗」の公式設定上の誕生年。ということは今年で41歳……。小学生の子供がいてもいい年齢ですよね。

映画『ストリートファイター ザ・レジェンド・オブ・チュンリー』公開!!

http://streetfighter-movie.gyao.jp/

ストリートファイター ザ・レジェンド・オブ・チュンリー

格闘ゲームの金字塔『ストリートファイター』シリーズのヒロイン、チュンリーが主演デビュー！　人気映画『マトリックス』シリーズのスタッフによる劇場映画『ストリートファイター ザ・レジェンド・オブ・チュンリー』が2月28日（土）より公開される。

裕福な家庭に生まれ、父からカンフーを習っていたチュンリー。しかし、幼い彼女の幸せな日常は、父の拉致という形で終焉を迎える。10年後、美しい女性へと成長したチュンリーは、父の行方を捜すことを決意。ストリートファイターとなり、犯罪組織に立ち向かう—。完全オリジナルストーリーで描かれるチュンリーの活躍を、お見逃しなく！

PRESENT
本作品劇場鑑賞チケットを3組6名様にプレゼント!　詳しい応募方法は73ページで。

主演はクリスティン・クルック。日本語吹き替え版の声優は、チュンリーが仲里依紗。バルログとバイソンは千原兄弟が担当。

映画『ヤッターマン』公開せまる!!

http://www.yatterman-movie.com/

ドロンボー一味のボヤッキーとトンズラーはそれぞれ生瀬勝久とケンドーコバヤシが熱演じている。

ヤッターマン

30年前にTVアニメが放映され、現在ではリメイク作品や格闘ゲーム『タツノコVS.カプコン』でも活躍中の『ヤッターマン』がまさかの実写映画化！　監督は『龍が如く 劇場版』や『クローズZERO』などを手がけた鬼才、三池崇史。主演は俳優やアーティストとして多彩な活躍を見せる櫻井翔と、こちらも多ジャンルにて活躍の深田恭子となっている。ヤッターワンをはじめとするユニークなビックリドッキリメカたちも、最新技術で完全再現されているぞ。

気になる公開日は3月7日（土）。ヤッターマンやドロンボー一味、そしてメカたちが織り成す"実物大"の迫力を、劇場でぜひ堪能してほしい。

PRESENT
本作品劇場鑑賞チケットを3組6名様にプレゼント!　詳しい応募方法は73ページで。

セガ「遊びな祭」開催!!

http://sega.jp/arcade/

ゲームメーカー・セガ主催のイベント「やっぱ遊びな祭09」が3月14日（土）と15日（日）の二日間、「東京ファッションタウンビル（東京・有明）」にて開催される。

セガの最新アミューズメントゲームが無料でプレイできるほか、『バーチャファイター5 R』の全国大会「格闘新世紀V」や『古代王者 恐竜キング』の全国大会「Dキッズグランプリ」、『三国志大戦』のファン感謝イベント「～東京湾の宴～」など複数タイトルの大会やイベントが催される。

セガファンはもちろん、ゲームファンにも見逃せない一大イベントになることは必至！　会場の「東京ファッションタウンビル（東京・有明）」へは、りんかい線国際展示場駅から徒歩約5分。ゆりかもめ国際展示場正門駅からは徒歩約1分となっている。ゲームのお祭にみんなでぜひ参加しよう。

イベント概要
・3月14日（土）15日（日）
・会場：東京ファッションタウンビルTFTビル（東京・有明）

杏野はるな出演『超クソゲー』発売中!

http://www.earthstar.jp/

本誌でもコラムを連載しているゲームアイドル杏野はるなが、クソゲーにチャレンジ!?　『バイオ戦士DAN』や『バトル昆虫伝』といった6本の迷作&珍作に、お笑いコンビ「スピードワゴン」の二人と挑むDVD『超クソゲー』が好評発売中だ。

商品概要
販売元：アース・エンタテイメント
価格：2,800円（税込み）
大好評発売中

PRESENT
本DVD作品を5名様にプレゼント!
詳しい応募方法は73ページで。

ナンジャタウン情報

http://www.namja.jp

ナムコ・ナンジャタウン（東京・池袋）の「東京デザート共和国」と「アイスクリームシティ」にて、アイスクリームイベント「仰天！ガリバーデザートとアイスの世界」を3月20日（金）から同時開催！

まるで小説から飛び出してきたようなビックリ仰天のジャンボアイスや、見ているだけで楽しくなるファンシーなデザートなどがたくさん登場するぞ。

また、ナンジャタウン内の「池袋餃子スタジアム」や「デザートガーデン」でも、「平成餃子大革命」や「プリン博覧会2009」といったイベントが時を同じくして開催される！　今からお腹をすかせておかないと、身体がもたないかもしれない!?

PRESENT

ナンジャタウンパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は73ページで。

東京ジョイポリス情報

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

東京ジョイポリス（東京・お台場）では、女性が主役のイベント『Happy Lady's days』が3月15日（日）まで開催される！

3月14日（土）には、イケメン俳優ユニット「PureBoys」によるライブ＆トークイベントが予定されているぞ。また、5階の「カフェ＆ダイニングJP」では、期間限定のスペシャルスウィーツが登場する。ハートマークを半分にした形のスウィーツ「ハッピーショコラ」と「ハッピーホワイト」二つを一緒に注文すると、一つのハートが完成！　バレンタインデー＆ホワイトデーにふさわしい、カップル御用達の特製スウィーツだ。さらに女性のお客さんには、パスポート提示で2ドリンクのサービスも!!

PRESENT

東京ジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は73ページで。

アルカディア データ ベース

2008年12月16日〜2009年1月15日

ビデオゲームランキング

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION<バンダイナムコゲームス>	341.2
2	↓	ブレイブルー<アークシステムワークス>	286.3
3	→	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム<バンダイナムコゲームス>	258.3
4	↑	MELTY BLOOD Actress Again<エコールソフトウェア>	207.2
5	→	STREET FIGHTER Ⅳ<カプコン>	164.7
6	↓	Virtua Fighter5 R<セガ>	126.9
7	→	すっごい!アルカナハート2 〜転校生 あかねとなずな〜<エクサム>	101.4
8	↑	タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES<カプコン>	96.3
9	↑	GUILTY GEAR XX ΛCORE<アークシステムワークス>	87.4
10	NEW	デススマイルズMLB<ケイブ>	60.2

第1位　鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

PICK UP!

『BLOODLINE REBELLION』としては初の1位を獲得。『6』のときは他の追随を許さぬほど圧倒的な人気を誇ったが、今回はどうなるか注目だ。

メーカー　バンダイナムコゲームス
ポイント　341.2

ビデオゲームランキング（コクピット・アップライト）

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	→	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	326.3
2	↑	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	258.4
3	↑	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2006-2007<セガ>	242.4
4	↓	麻雀格闘倶楽部7<KONAMI>	209.7
5	↑	DrumManiaV5 Rock to Infinity<KONAMI>	187.9
6	↑	GuitarFreaksV5 Rock to Infinity<KONAMI>	162.5
7	↓	beatmania ⅡDX 16　EMPRESS<KONAMI>	145.3
8	↑	pop'n music16 PARTY ♪<KONAMI>	131.1
9	↓	三国志大戦3 蒼天の龍脈<セガ>	104.8
10	→	クイズマジックアカデミー 5<KONAMI>	91.9

第2位　セガネットワーク対戦麻雀 MJ4

PICK UP!

Ver.Bへのバージョンアップにより追加要素はあったものの、タイトル自体の魅力が安定して人気が高まっており第2位へと順位が上昇した。

メーカー　セガ
ポイント　258.4

てあたりしだいゲームリスト

2009年1月15日現在

タイトル	メーカー	ジャンル
●3月稼動予定タイトル		
クイズマジックアカデミー6	KONAMI	全国オンライン対戦クイズ
セニョール　ニッポン!	タイトー	多人数参加型パーティーゲーム
ホッピングロード	タイトー／ウィズ	体感型ホッピングレース
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT	バンダイナムコゲームス	チームバトルアクション
レイジングストーム	バンダイナムコゲームス	ガンシューティング
●4月稼動予定タイトル		
GuitarFreaksV6 BLAZING!!!!	KONAMI	音楽シミュレーション
DrumManiaV6 BLAZING!!!!	KONAMI	音楽シミュレーション
THE KING OF FIGHTERS Ⅻ	SNKプレイモア	2D対戦格闘
●今春稼動予定		
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
デモンブライド	エクサム	2D対戦格闘
MONSTER AncientCline	エクサム	2D対戦格闘
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
ぶろっくびーぼー	セガ	リアルブロックビデオゲーム
HERLEY-DAVIDSON KING OF THE ROAD	セガ	レース
プロジェクト ケルベルス	HOBIBOX	対戦格闘
弐輪 NIRIN	バンダイナムコゲームス	バイクレース
●今夏稼動予定		
豪血寺一族 先祖供養	アトラス	2D対戦格闘
ひぐらしの哭く頃に　雀	AQインタラクティブ	麻雀
旋光の輪舞 Dis-United Order	グレフ	弾幕対戦アクションシューティング
HUMMER	セガ	レースゲーム
エレベーターアクション デスパレード	タイトー	アトラクション型ガンシューティング
トラブル☆ウィッチーズAC-アマルガムの娘たち	冒険企画局	シューティング
●2009年稼動予定		
ボーダーブレイク	セガ	全国ネットワーク対戦アクション
麻雀格闘倶楽部7.77 New Cabinet Extended Edition	KONAMI	麻雀
●稼動日未定タイトル		
SketcheR	JUST ONE	リズムアクション
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
テーブルゲームオンライン GTO 死神の遊戯	エクサム	テーブルゲーム
デススマイルズ2	ケイブ	横スクロールシューティング
箱つみMAX	フウキ	対戦型パズルアクション
天までマイル!	フウキ	対戦型パズルアクション

●集計協力店舗（50音順）■AMUSEMENT LAND Kentagon/■AMUSEMENT LAND Kyontagon/■大久保アルファステーション/■Game in えびせん/■ゲームBOX.Q2/■GAME41/■GAME's MILK/■TAC　北方店/■チャレンジャー ガムガム店/■遊園地電脳ハリケーン　ほか

プライズワンダーランド

アイコンの見方

袋タイプ [illegible]

吊り下げ袋タイプ コンビニキャラチャーDXに代表される形。上部のラベルを正面から[illegible]

ぬいぐるみ [illegible]

吊り下げラベルタイプ [illegible]ラベルを正面から挟むように。

箱タイプ [illegible]

吊り下げラベル長細型 [illegible]で本体も狙える。割と簡単。

日々暖かさを得る早春に、至高のプライズをまとめて紹介！　これらを片手に春の訪れに想いを馳せるのもまた一興だよね!!

新世紀エヴァンゲリオン ヴィネッティアムマーメイド

セガ／3月中旬／全2種

レイとアスカが、魅惑のマーメイドに大変身！　透明素材とパール塗装が、神秘的なムードを漂わせているぞ。

サンデー×マガジン50周年コラボ　フィギュアセット 聖サンマガ学園　6時限目

セガ／3月中旬　全2種

週刊少年サンデー＆週刊少年マガジンの学園フィギュアシリーズ最終章。『かってに改蔵』から名取羽美、『さよなら絶望先生』から糸色望が登場だ。

もやしもん　手のり菌むいぐるみ（春）

タイトー／3月中旬／全4種

菌たちのお手ごろサイズなぬいぐるみ。ちょっぴり春を意識したさわやかな色の菌たちが勢ぞろい！

ドラゴンボールZ 組立式DXドラゴンボールクリーチャーズ3

バンプレスト／3月下旬／全2種

鬼気迫る造形が好評のフィギュアシリーズ第3弾。今回は変身したザーボンと、大猿ベジータを立体化！

新世紀エヴァンゲリオン プールサイドミニディスプレイフィギュア2009

セガ　3月中旬　全4種

エヴァヒロインたちの水着姿を、キュートなデフォルメフィギュアに！

ガンダムシリーズ ヒューマブルモデル2

バンプレスト／3月下旬／全2種

人間的な可動域を追及した、ゴッドガンダムとマスターガンダムのアクションフィギュア。

かんなぎ 組立式DXフィギュア1

バンプレスト／3月下旬／全2種

TVアニメ化もされた人気コミック『かんなぎ』から、ヒロインナギ様の水着姿をフィギュア化！

プライズテクニック研究所 プチ研

第11回目のテクニック　理非知らず（りひしらず）

イラスト：森茶

今月のプレゼント

[illegible]

●セガ
新世紀エヴァンゲリオン ヴィネッティアムマーメイド　2種セット2名
サンデー×マガジン50周年コラボ フィギュアセット聖サンマガ学園　6時限目　2種セット2名

●タイトー
もやしもん　菌ぬいぐるみ　4種セット1名

●バンプレスト
ガンダムシリーズ ヒューマブルモデル2　2種セット2名
かんなぎ　組立式DXフィギュア1　2種セット1名

ハイスコア全国集計

2009年1月15日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top Score!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION	タイム	1'45"96	㊗	ALL ファラン	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ランボー		1,493,860	ゾウリムシ@可憐は俺の嫁	ALL(5面) 残ライフ3 2P	個人申請 新宿スポーツランド本館（東京）
すっごい！アルカナハート2		9,556,800	D.S.@JET会長ハードボイZUN豊橋	ALL クラリーチェ 風オールパーフェクト AB×15	マットマウスパートII（神奈川）
まもるクンは呪われてしまった！	タイム	9'15	画イ白くんに後は任せた！	ALL ふるる	マットマウスパートII（神奈川）
	キンヤ	560,058,030	死神不使用	ALL	マットマウスパートII（神奈川）
	マユノ	715,391,410	兄貴	ALL 残2 チュートリアル選択 振り向き速度並	個人申請 ハイテクセガ新居浜（愛媛）
	まもる	626,418,760	SST	ALL(4ステージ4ミッション) チュートリアルバグ有り	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（東京）
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム		660,750	ヒビキ	ALL アルティメット ガンダムMkII	GAME BOX.Q2（愛知）
バーチャファイター5R	スコア	925,400	そうかP	ALL ラウ	GAME'S MILK（京都）
デススマイルズ メガブラックレーベル	サキュラ	10,300,585,659	下風@103億ババンテ	ALL 同付	グッデイ21（東京）
	ローザ	9,076,333,523	よどさん	ALL 同付	グッデイ21（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・パワー 裏2周	674,992,336,698	出直します ダメK.K	ALL 連付	グッデイ21（東京）
	タイプB・ボム 裏2周	400,836,131,501	かがみん	2周ALL 残×2 B×5	Game in えびせん（東京）
	タイプC・パワー 裏2周	798,616,002,925	ユセミ@ぐったりまったりもおど	ALL 連付	グッデイ21（東京）
	タイプC・ボム 裏2周	424,774,730,176	かがみん	2周ALL 残×3 B×3 2-5全繋ぎ	Game in えびせん（東京）
	タイプA・ストロング 通常2周	546,456,428,872	chrono@次回かんなぎ	表2周ALL	大久保アルファステーション（東京）
	タイプA・ストロング 裏2周	551,199,176,474	chrono@次次回アフターストーリー	2周ALL	Game in えびせん（東京）
	タイプB・ストロング 通常2周	569,517,564,903	かがみん(終了)@マキシマム高すぎw	2周ALL 残×3 B×マキシマム	Game in えびせん（東京）
	タイプB・ストロング 裏2周	589,745,733,791	かがみん@Eも終了？	2周ALL	Game in えびせん（東京）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
メタルスラッグ6	ラルフ	34,892,790	F.T	ALL ハード 100万落ち	デイトナIII（埼玉）
オトメディウス	エモン・5	4,016,270	winning. RESQ	ALL 全3面クリア	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
サイヴァリア2	バズ	211,437,000	ENSTは3を待つ～哀しみを越えて～	ALL 残0 ボム0	個人申請 ゲームマグマックス川越店（埼玉）
ザ・ランブルフィッシュ2	ラッド	1,751,310	長谷川平蔵	ALL 連同付	えの木（高知）

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
バトルガレッガ	チッタ	16,557,790	T-OMN5-ket@カレ研	全7面ALL 電フチ タイヤル連 ABC同付	個人申請 ゲームマグマックス川越店（埼玉）
セクシーパロディウス	ひかる	6,992,300	うんち	ALL 1面60万 1周213万 ベル2落ち	個人申請 POWER STICK（神奈川）
鉄拳3	エディ・ゴルド	1'37"31	お師匠	ALL 連同付 遠征記念	Game in えびせん（東京）
ソニックウィングス2	F-117	2,994,400	D.I	ALL 連付 目玉→テヌキ	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ストリートファイターEX2	ほくと	3,434,500	きみ	ALL 連同付	個人申請 アイリン夢空間（岐阜）
	ガルダ	4,040,600	ブロン	ALL 連同付	個人申請 アイリン夢空間（岐阜）
豪血寺一族2	アンジェラ・ベルテ	5,100,400	GGE-虎井権太	ALL 連同付 S×28 P×8 D×11	個人申請 アイリン夢空間（岐阜）
	花小路 クララ	5,728,100	きみ	ALL 連同付	個人申請 アイリン夢空間（岐阜）
	破烏 才蔵	5,435,500	きみ	ALL 連同付	個人申請 アイリン夢空間（岐阜）
	アニー・ハミルトン	10,422,600	きみ	ALL 連同付	個人申請 アイリン夢空間（岐阜）
	陳念	15,897,900	きみ	ALL 連同付	個人申請 アイリン夢空間（岐阜）
	ホワイト・バッファロー	4,302,800	きみ	ALL 連同付	個人申請 アイリン夢空間（岐阜）
	孤空院 千滋	5,014,400	ブロン	ALL 連同付	個人申請 アイリン夢空間（岐阜）
	サハド・アスラーン・リュート	5,061,600	ブロン	ALL 連同付	個人申請 アイリン夢空間（岐阜）

■お詫びと訂正

アルカディア2008年1月号（No.104）、3月号（No.106）記事の全国一位スコア欄に、下記タイトルの誤ったスコアが掲載されていました。現時点での正しい全国一位スコアは以下となります。
また、106号当欄に掲載の『タツノコVS.CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES』のスコアは、正式な集計開始前に申請されたスコアであるため、参考スコアとして扱うこととします。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
すっごい！アルカナハート2		9,450,000	2P側に座らせてよ！ IGK HRK会長	ALL クラリーチェ・テンペスタス（風）	個人申請 NOVAステーション（愛知）
TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	CLASSIC-EASY	1,745	MOM	ALL	デイトナIII
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプC・ボム 通常2周	325,629,766,806	KTL-NAL	2周ALL 残×3 B×6	Game in えびせん（東京）

HI-SCORE

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段（申請数により変動します）、2005年1月以降に稼動したタイトルを中段に配置しています。
レトロゲームは2005年1月以前に稼動したタイトルを指します。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC http://www.arcadiamagazine.com/ i-mode http://www.arcadiamagazine.com/i/

HIGH SCORE CLOSE UP !

各武器を使い分け、早回しを徹底せよ！

イルベロ ALL 裏ボス有 鍵50連付

9,630,532,100

TZW-ART ？♥MKD&TAT
個人申請 新宿ゲーセン ミカド(東京)

敵キャラを早く倒せば倒すほど敵キャラが多く出現する、いわゆる"早回し"を全面通して徹底させたという今回のスコアは3面クリア時で13億点ほど。

各装備の効果的な使い方で敵を早回しで処理していくかがポイント。現在のパターンでは97～98億点が限界とのことだ。

ただし今回のスコアでは実は1ミスしているために、会心のできとはいかなかった模様。

なお、意外にも序盤で各装備のレベルを上げると逆にスコアは低くなってしまうため、1～3面でのレベル調整がキモになってくるそうだ。

ちなみにクリア時のレベルは275/300/260ほどだそう。

ここにきて2位以下のプレイヤーを大きく引き離した感もあり、今後は地道な更新でどこまで限界に近づいていくのが興味深いところだ。

HIGH SCORE CLOSE UP !

ハイスコアの鍵はドロンジョの当て身技にあり

タツノコVS.CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES ALL モリガン・ドロンジョ

34,847,860,000

青葉つぐみが好きで好きでたまらない
個人申請 ゲームスタジオキューブ高円寺店(東京)

VS.シリーズといえば、「ダメージが少ないのにヒット数が多い技」を当ててコンボ点や技点でスコアを稼ぐのがキモ。本作もやはりその例にもれない。

今作でそれに相当するのがドロンジョのハイパーコンボ"大フクロ祭り"だ。この技はゲージを1本使う、いわゆる当て身技だが、発動すると少ダメージにもかかわらず55ヒットで8億点ほどのスコアがすごい勢いで加算されるため、スコア稼ぎにはもってこいというわけなのだ。

また、パートナーのモリガンはゲージをためるのに適しているだけでなく、出だしに無敵時間のあるダークネスイリュージョンが割り込みに使えるので、後半のボス戦で有効。

さらに7人目でゴールドライタンを出現させるのにスタート時の一人目にカプコンキャラを選択するという条件を満たす意味もある。

集計店舗ハイスコア一覧

GAME 41
http://game41.web.infoseek.co.jp/
北海道札幌市東区北41条東1-2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

1	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプC・パワー 裏2周)	740,391,167,914	ユセミ@北海道にあそびに来ました。	ALL
2	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプA・ボム 裏2周)	260,449,299,312	地震に耐えたぜ	ALL 残0 B4
3	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプC・ボム 裏2周)	248,989,256,555	モツゴロウさん	ALL
4	まもるクンは呪われてしまった！(タイム)	6'57	EGR	ALL
5	虫姫さまふたり Ver1.5(ウルトラ・パルム)	2,528,979,525	ずっぽりレサー○○○坊主	5ボス2

デイトナⅢ
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048 269 8119

★	メタルスラッグ6(ラルフ)	34,892,790	F.T	ALL ハード 100万落ち
2	ストライカーズ1945 Ⅱ(モスキート)	3,279,100	三流亭大蕨@M.Tさん元気？	ALL 連付 残3 B9 使用B3発
3	雷電DX(初級連付)	7,462,800	PPP-T.B	ALL

ゲームセンタークラウン
千葉県佐倉市王子台1-21 14 鳥羽ビル2F ☎043-462-1203

1	TATSUJIN	10,173,530	AVS@1千万目標に	7-3 7周目3面で達成
2	虫姫さまふたりブラックレーベル(ゴッド・パルム)	5,486,719,255	AVS@0点	ALL スピラーサ無し 残2 ボム2

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

★	デススマイルズ メガブラックレーベル(サキュラ)	10,300,585,659	下風@103億バパンテ	ALL 同付
★	デススマイルズ メガブラックレーベル(ローザ)	9,076,333,523	よどさん	ALL 同付
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプA・パワー 裏2周)	674,992,336,698	出直します ダメK.K	ALL 連付
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプC・パワー 裏2周)	798,616,002,925	ユセミ@ぐったりまったりもおど	ALL 連付
6	TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT(CLASSIC-EASY)	1,663	BOS.U	ALL

大久保アルファステーション
http://www.alpha-st.co.jp/index2.html
東京都新宿区百人町2 17 2 アルファビル ☎03-5330-8595

★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプA・ストロング 通常2周)	546,456,428,872	chrono@次回かんなぎ	表2周ALL

Game in えびせん
http://www.ebi-cen.com/
東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル2F ☎03-6909-4776

★	怒首領蜂大復活 ver1.5(裏2周 タイプB・ボム)	400,836,131,501	かがみん	2周ALL 残×2B×5
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプC・ボム 裏2周)	424,774,730,176	かがみん	2周ALL 残×3B×3 2-5全繋ぎ
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプA・ストロング 裏2周)	551,199,176,474	chrono@次次回アフターストーリー	2周ALL
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプB・ストロング 通常2周)	569,517,564,903	かがみん(終了)@マキシマム高すぎw	2周ALL 残×3B×マキシマム
★	怒首領蜂大復活 ver1.5(タイプB・ストロング 裏2周)	589,745,733,791	かがみん@Eも終了？	2周ALL
6	豪血寺一族2(アニー・ハミルトン)	9,612,100	ミルみで	ALL 連同付 D×14
★	鉄拳3(エディ・ゴルド)	1'37"31	お師匠	ALL 連同付 遠征記念

マットマウスパートⅡ
http://www.matmouse.jp/
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F ☎044-751-8570

★	すっごい！アルカナハート2	9,556,800	D.S.@JET会長ハードボイZUN豊橋	ALL クラリーチェ 風 オールパーフェクト AB×15
★	まもるクンは呪われてしまった！(タイム)	9'15	画イ白くんに後は任せた！	ALL ふるる
★	まもるクンは呪われてしまった！(キンヤ)	560,058,030	死神不使用	ALL

GAME BOX.Q2
http://nmt.cside.com/q2/
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第1Uコーポ1F ☎052-452-0920

★	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	660,750	ヒビキ	ALL アルティメットガンダムMkⅡ
2	ストライカーズ1999(AV-8ハリアー)	2,915,400	闇の力のしもべ	ALL
3	スーパーストリートファイターⅡX(ディージェイ)	1,525,500	豊橋H.KODA	ALL つめ×1

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION(タイム)	2'13"15	そうかP	ALL ジャック6
2	バーチャファイター 5R(タイム)	1'30"90	そうかP	ALL ラウ
★	バーチャファイター 5R(スコア)	925,400	そうかP	ALL ラウ
4	マイティ！パン(ツアー)	5,595,200	そうかツアー	50面 連付 アフリカルート

チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3 8 23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

1	デススマイルズ メガブラックレーベル(ウインディア)	8,274,608,545	YAD-DDI	ALL Lv3×4 Lv999×1 Lv2×1
2	まもるクンは呪われてしまった！(ふるる)	463,736,090	AFO	ALL 残2
★	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION(タイム)	1'45"96	㊗	ALL ファラン
★	オトメディウス(エモン・5)	4,016,270	winning. RESQ	ALL 全3面クリア
5	ソニックウィングス3(北白川小兎美)	2,647,700	ラビオレプサー	ALL 連付 隠し機体集計希望します。
★	ソニックウィングス2(F117)	2,994,400	D.I	ALL 連付 目玉→テヌキ
7	ゴークス	1,788,090	格言「死なないよりマシ」	ALL 連付 残0

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3999

★	ザ・ランブルフィッシュ2(ラッド)	1,751,310	長谷川平蔵	ALL 連同付
2	ドラゴンダンス	101,335	Y-S	4-1
3	ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプA)	453,292,165	1周2 53億	ALL 残×3B×3
4	タツノコVS.CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES	29,780,149,000	もっさん	ALL ドロンジョ モリガン

HI-SCORE
●「集計店舗ハイスコア一覧」の表は、左から「通し番号」「ゲームタイトル(部門)」「スコア」「スコアネーム」「備考」となっています。
●通し番号の欄に★が入っているものは、全国一位を達成したスコアです。
●「集計店舗ハイスコア一覧」には、集計対象外のタイトル、部門のスコアが載っていることがありますが、それらはあくまで参考スコアとしての掲載です。どのような高いスコアを獲得していても、それらが全国一位スコアのリストに載る(当コーナーが全国一位として認定する)ことはありません。

ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺　合同集計　http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザ・ショールーム）　☎096-372-5700

1	タツノコVS.CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES	24,573,245,000	地球の神様	ALL 白鳥のジュン ドロンジョ
2	すっごい！アルカナハート2	8,167,800	ギンギン	ALL キャサリン 罰
3	サムライスピリッツ 天下一剣客伝(報奨金)	1,299,700	アヴァロンオンラインが出たら本気出す^^	ALL 三九六 天
4	首領蜂(Cタイプ)	8,198,470	F	2-1
5	バトルガレッガ(チッタ)	12,997,680	ツィー○	ALL 連付
6	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	16,221,130	お茶まにあ-KMT	ALL 連付 鳥250万？5面1088万イカでびびって妥協

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店　http://hurricanekanoya.fc2web.com/

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F　☎0994-41-4188

1	ボンバーマン(ノーマル)	260,600	3号	?

今号の付録DVDにはハイスコア魂特別編を収録!!

今号の付録DVDには当コーナーでもおなじみ、Game in えびせんの「えび店長」による『メルティブラッド アクトカデンツァ ver.B2』スコアアタック動画を収録。「対戦するばかりが格ゲーの遊び方ではない」とばかりに繰り広げられる一風変わったCPU戦は、ぜひスコアラー以外の方にも見てもらいたい内容だ。

真剣な表情で筐体と向かい合う「えび店長」。果たしてスコア更新なるか！？

講　評

『ランボー』は初回から変わらず、トラックの破壊とHEROICで敵を倒していく方針でのスコア更新。プレイ中のスコアが表示されないので、スコアシステムが手探りな状況なのも変わっていないそう。これまで同社の作品では、「プレイ中にスコアを表示するコマンド」が公開されるのが常だったのですが、今作ではどうなるのでしょうか。

『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』は、約半年ぶりの更新。シリーズ作品でことごとくトップスコアをたたき出してきたヒビキ氏がここにきて約2万点の更新を果たしています。

『怒首領蜂 大復活ver1.5』はシステム的にボム以上パワー未満のスコアになると予想されていたストロングスタイルが伸びてきています。コンボ全つなぎの上でヒット数を増やしていくには、敵弾の巻き込みや、耐久力のある敵に対して接近してのオーラ撃ちなどが必要ですが、その上でハイパーランクをどう下げていくかがポイント。一時はスコアに影響の少ない場所で残機つぶしをしたり、ボムを使ってランクを下げていたようですが……。2位以下にも5000億点台のスコアを出しているプレイヤーが数人いるので、今後もしばらく目が離せません。

『まもるクンは呪われてしまった！』のマユノはワールド2空中庭園終了時で35000コンボ、6億3000万点を稼ぎ出しているとのことで、「おそらく全キャラ共通でワールド2は空中庭園、ワールド4はカラクリ城を選択するのが最高得点パターンでは？」というコメントもありました。

『サイヴァリア2』は予選7700万→グルーオン11万9000バズでの更新。もっとも大きな稼ぎ場所である最終面グルーオンは以前と変わっていませんが、各面の破壊率とバズ効率を見直して予選のスコアを地道に上げていったことが今回の更新につながった模様です。

『バトルガレッガ』のチッタは鳥192万から5面終了時1137万というスコア。6面まではほぼ落ち無しながら、7面であと20万は欲しかったとのこと。

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）
ユセミさん、WIZさん、人間のクズさん、遠征ありがとうございました。

●大久保アルファステーション（東京都）
3月に当店4階の「ガンダムフロア」に『機動戦士ガンダム GvG NEXT』を4セット（16筐体）入荷予定です！もちろん、プレイ料金は1プレイ50円で稼働中です！ぜひ、ご来店ください！

●GAME BOX.Q2（愛知県）
久しぶりにスコアが出せました。皆さんよろしくお願いします。

●チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪府）
年末から年始にかけまして各地でいろいろとお世話になりました。関係者の方々、ありがとうございました。byアババ三兄弟

●えの木（高知県）
あきにゃ館長、ご来店ありがとうございます♪　今回の地中海はパキュラも割れるほどの威力でしたわw　寮長も毎度お疲れさまw　爆田、入菱、TORには特に何もありません。ファッキンガム宮殿常連一同。

●電脳遊園地ハリケーン（鹿児島県）
最近は旧作ゲームが人気！　ボンバーマンやらぷよぷよやら……ついでにジョジョも引っ張り出してきました～。アミューズメントスロットも新旧取りそろえておりますよ～♪

連絡先

■ハイスコアのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先　hi score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject、件名)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号　03-3265-7340
※質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

次回集計
（アルカディア5月号掲載）は
2009年3月15日(日)
までに出されたスコアで、
3月18日(水)当日消印まで有効です。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

シューティングラブ。2007

※コマンド入力の不具合発覚のため、集計部門を以下のように改めます。

シューティング技能検定の【戦車Bスコアアタック】部門の集計を打ち切ります。
また、新たにシューティング検定の【戦車Aスコアアタック】、【1人で検定】、【ミックススコアアタック】スコアの集計を開始します。
エクスジール【UNIT-1】、【UNIT-2】、【UNIT-3】、【UNIT-4】の4部門の集計に関しては、変更はありません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:NORMAL、PRAYER STOCK:3]

集計に関する基礎事項

「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」に関しましては、弊誌ウェブサイトをご覧下さい。

ARCADIAMAGAZINE.com
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時はお店の都合により変更される場合があります。ご了承ください。

北海道

★クラブセガ新道
札幌市東区伏古10条5丁目2-7 ☎011-789-7722
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shindou.html

日付	時間	内容
3/1	16:00	鉄拳6BR 店舗大会 ◆定員16名・トーナメント戦・ICカード必須
3/8	12:00～17:00	VF5R 公式OB ◆ICカード必須
3/15	16:00	GCB0083 店舗大会 ◆定員16名・トーナメント戦・カード必須
3/22	16:00	鉄拳6BR 店舗大会 ◆定員16名・トーナメント戦・ICカード必須
3/28	16:00	VF5R 公式大会 ◆定員64名・トーナメント戦・ICカード必須
3/29	16:00	三国志大戦3 店舗大会 ◆定員16名・トーナメント戦・カード必須

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

日付	時間	内容
3/1	16:00	QMA5 店内大会
3/7	26:00	戦場の絆 店内大会
3/8	16:00	ガンダムVS.ガンダム 店内大会
3/11	16:00	頭文字Dver.4改 店内大会
3/14	21:00	鉄拳6BR 店内大会
3/15	21:00	VF5R 店内大会
3/21	26:00	戦場の絆 店内大会
3/22	16:00	頭文字Dver.4改 店内大会
3/28	21:00	鉄拳6BR 店内大会

※受付は開始1時間前より行います。詳しくは店内POPをご覧ください

福島県

★スーパービンゴ郡山店
郡山市愛宕町3-1 ☎024-935-2388

日付	時間	内容
3/15	12:00	アヴァロンの鍵・弐・スターターデッキバトル31 ◆詳細はこちら(http://avalonsgate.net)

栃木県

★セガワールドフェアー
栃木市昭和町2-25 ☎0282-25-0204
http://location.sega.jp/loc_web/sw_fair.html

日付	時間	内容
3/14	20:00	VF5R 公式大会
3/28	18:00	VF5R 公式オープンバトル

茨城県

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店
土浦市大和町2-1 Patioビル 2F ☎029-835-5689

日付	時間	内容
3/8	20:30	VF5R 公式大会 ◆定員64名
3/14	16:00	MBAA 大会 ◆定員32名
3/20	16:00	VF5R 公式オープンバトル
3/21	20:30	GGXX ∧ CORE 大会 ◆定員32名
3/22	17:00	湾岸ミッドナイトMT3 四人対戦祭り
3/28	16:00	ガンダムVS.ガンダムNEXT 1st 2on2大会 ◆定員16組32名
3/29	14:00	QMA6 1st大会 ◆定員32名

※各大会エントリーは1週間前から。詳細は店内POPにて

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

日付	時間	内容
3/8	16:00	VF5R 公式大会
3/14	18:30	VF5R 公式オープンバトル

神奈川県

★GAME ZETTON
海老名市中新田41-1 ☎046-232-6411
http://homepage3.nifty.com/zetton/

日付	時間	内容
3/7	16:00	三国志大戦3 大会 ◆参加費500円・定員無制限
3/14	13:00	アヴァロンの鍵～定例競技会～ ◆参加費1000円・定員無制限
3/14	18:00	アヴァロンの鍵～ニクルス杯～ ◆参加費500円・定員無制限
3/21	13:00	BBH4 大会 ◆参加費1000円・定員無制限
3/28	16:00	クエストオブD VS大会～最強は誰だ!?～ ◆参加費500円・定員無制限

注目イベント フウキ杯

フウキグループの関西店舗で、さまざまなジャンルのゲーム大会を開催中。各店舗での予選を勝ち抜き、強者が集う決勝大会で栄冠を勝ち取ろう!

■開催予定タイトル 鉄拳6BR、ブレイブルー、VF5R、ポップン、QMA

予選、決勝の日程や詳細については、フウキグループのHPをチェック

http://www.fuuki-games.co.jp/

埼玉県

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1 ☎042-972-6989
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hannou.html

日付	時間	内容
3/15	18:30	MBAA 大会
3/22	18:30	GGXX ∧ CORE 大会

※各大会参加費100円。詳細は店舗HPにて

★ゲームセンターリンリン
熊谷市籠原南3-445 ☎048-533-3054

日付	時間	内容
3/14	19:00	パカパカパッションSP 大会
3/28	19:00	パカパカパッション2 大会
第1,3,5土曜	20:00	ブレイブルー 大会
第2,4土曜	20:00	GGXX ∧ CORE 大会
毎週土曜	18:30	MBAA 大会
毎週日曜	14:00	ストⅣ 大会

※詳細は当日発表します

千葉県

★ラッキー千葉店
千葉市中央区中央2-3-16マルエイ第7ビル1～3F ☎043-227-6447
http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm

日付	時間	内容
平日	終日	ビデオゲーム貸し切りサービス ◆1時間500円・詳細は店頭かHPで

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

日付	時間	内容
3/1	11:00	G3 決勝大会 5on5 ◆webエントリー
3/7	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル ◆野試合形式のバトルロイヤル
3/14	18:00	ブレイブルー シングル大会
3/20	20:00	VF5R 公式ポイント大会 シングル形式
3/21	18:00	Fate 紅白戦
毎週水曜	18:30	ブレイブルー ランキングポイントバトル ◆18:00よりフリープレイあり

※受付締め切りは大会開始30分前。詳しくはHPをご覧ください

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
http://www.ace-net1.com/tudanuma/index.htm

日付	時間	内容
3/15	12:00	アヴァロンの鍵・弐・スターターデッキバトル31 ◆詳細はこちら(http://avalonsgate.net)

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

日付	時間	内容
3/1	16:00～21:00	VF5 オープンバトル ◆カード保有者のみ
3/14	17:00～18:00	VF5R 公式大会 ◆定員16名・カード保有者のみ
3/20	16:00～18:00	三国志大戦 コモン・アンコモン限定戦 ◆定員16名・君主カード保有者のみ
3/28	17:00～18:00	ブレイブルー 店舗大会 ◆定員16名

東京都

★G-link渋谷道玄坂店
渋谷区道玄坂2-6-16 i'mOnビル8F ☎03-5458-2201
http://www.shibuya-gigo.jp/g-link/

日付	時間	内容
3/1	18:00	GCB0083 大会 ◆使用コスト1400以下
3/8	18:00	三国志大戦3 大会 ◆女性武将2枚
3/22	18:00	WCCF 大会 フリー
3/29	18:00	LoV 種族混合大会

★池袋GiGO
豊島区東池袋2-21-1 TECH35ビル ☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

日付	時間	内容
3/2	19:00	VF5R 公式オープンバトル ◆ICカード必須
3/4	19:30	MBAA シングルトーナメント戦 ランバト
3/5	19:30	ブレイブルー シングルトーナメント戦
3/11	19:30	MBAA シングルトーナメント戦 ランバト
3/12	19:30	すごカナ2トーナメント戦 2on2 ◆先着32組
3/15	15:00	パワースマッシュ3 シングルトーナメント ◆ICカード必須
3/16	20:00	VF5R 公式大会 ◆定員64名・ICカード必須
3/18	19:30	MBAA ランダムトーナメント戦2on2
3/19	19:30	ブレイブルー 2on2トーナメント戦 ◆先着32組
3/25	19:30	MBAA トーナメント戦 ランバト
3/26	19:30	ガンダムVS.ガンダム 2on2トーナメント戦 ◆先着64名

★ザ・サードプラネット昭島店
昭島市松原町1-6-14 ☎042-500-1414
http://www.fukusensha.jp/

日付	時間	内容
3/1	15:00	麻雀格闘倶楽部 店舗大会 ◆参加費100円・定員15名
3/8	14:00	湾岸ミッドナイト3DX 店舗大会 ◆参加費100円・定員16名
3/15	14:00	ポップン17 店舗大会 ◆参加費100円・定員16名

★クラブセガ新宿西口
新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

日付	時間	内容
3/7	18:00	バーチャロン オラタン 2on2 ◆16歳以上の方のみ参加可能
3/8	14:00	タツカプ 大会 ◆キャラ変更なし
3/14	16:00	Fate 2on2大会 ◆キャラ変更なし
3/21	12:00	ストZERO3 ULTIMATE ZERO9 トーナメント戦
3/22	16:00	ストⅣ トーナメント戦 3on3大会
3/29	15:00	ギルティギア ∧ CORE 3on3大会 ◆キャラ変更なし

★セガワールド大森
大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ 2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

日付	時間	内容
3/1	19:00	ハパⅡ シングルトーナメント大会
3/8	19:00	ストⅢ3rd シングルトーナメント大会
3/15	19:00	ストⅣ シングルトーナメント大会
3/20	19:00	ブレイブルー シングルトーナメント大会
3/22	18:00	三国志大戦3 大会 ◆デッキ変更あり
3/29	19:00	ガンダムVS.ガンダムNEXT タッグトーナメント大会

※格闘ゲームのみキャラ変更無し

★ゲームニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp

日付	時間	内容
3/1	17:30	SC3 AESCNランバト 個人戦
3/6	20:00	すごカナ2 ランバト 個人戦
3/7	20:00	スパⅡX 大会個人戦
3/14	20:00	スパⅡX ランバト 個人戦
3/15	17:30	すごカナ2 大会 2on2
3/20	20:00	すごカナ2 ランバト 個人戦
3/21	20:00	ストⅢ3rdクーペレーションランバト 2on2
3/22	17:30	Fate 大会個人戦
3/29	11:00	VF5R 東京ベイエリアカップvol.3 ◆詳細はVF5RHPにて掲載します
毎週月曜	17:00～	ストⅢ3rd定額フリープレイ ◆詳細は当店HPにて
毎週木曜	17:00～	すごカナ2定額フリープレイ ◆詳細は当店HPにて

静岡県

★GAME USA
焼津市石津港町2-4 ☎054-624-5237

日付	時間	内容
3/7	18:00	VF5R オープンバトル
2/14	20:00	VF5R 公式大会
3/20	20:00	VF5R 公式大会

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

日付	時間	内容
3/8	15:00	第4回ブレイブルー 大会
3/15	15:00	第3回MBAA 定期大会
3/20	20:00	第25回VF5R公式大会inテクノポリス ◆定員64名
3/22	18:00	第13回VF5R オープンバトル ◆公式ルールに準ずる
3/29	15:00	第1回ガンダムVS.ガンダムNEXT 導入大会 ◆2on2チームバトル

福井県

★ジョイランド江守店
福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900

日付	時間	内容
3/1	14:00	QMA5 トーナメント大会
3/7	19:00	鉄拳6BR トーナメント大会
3/8	18:00	GGXX ∧ CORE トーナメント大会
3/15	18:00	MBAA トーナメント大会
3/21	19:00	BBH トーナメント大会
3/22	19:00	三国志大戦3 トーナメント大会 ◆単色デッキのみ
3/29	18:00	ブレイブルー トーナメント大会

大阪府

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

日付	時間	内容
毎週土曜	18:00	鉄拳6BR 大会
毎週日曜	18:00	ブレイブルー 大会

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

日付	時間	内容
3/1	15:00	MBAA関西最強決定戦 予選 3on3トーナメント戦 ◆参加費1チーム300円・受付14時まで
3/8	16:00	ブレイブルー 大会 シングルトーナメント戦 ◆参加費無料
3/15	16:00	Fate 大会 シングルトーナメント戦 ◆参加費無料
3/22	16:00	ブレイブルー 大会 2on2トーナメント戦 ◆参加費1チーム100円
3/29	16:00	MBAA 2on2トーナメント戦 ◆参加費1チーム100円
毎週土・日曜		Fateフリープレイイベント ◆参加費500円・朝の部10～15時、夜の部17～22時
毎週土・日曜		MBAAフリープレイイベント ◆参加費500円・朝の部10～15時、夜の部17～22時
毎週日曜		ブレイブルーフリープレイイベント ◆参加費500円・朝の部10～15時、夜の部17～22時

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072

日付	時間	内容
3/6	18:00	ブレイブルー 大会
3/7	18:00	三国志大戦3 大会
3/13	18:00	MBAA 大会
3/14	18:00	LoV 大会
3/20	18:00	鉄拳6BR 大会
3/21	18:00	三国志大戦3 大会
3/27	18:00	MBAA 大会
3/28	18:00	LoV 大会

★ゲームプラザVIP茨木店
茨木市双葉町3丁目2番 ☎0726-33-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

日付	時間	内容
3/1	15:00	MBAA ゲーム大会
3/8	15:00	カプエス2 ゲーム大会
3/14	19:00	V.セイヴァー ゲーム大会
3/14	終日	V.セイヴァー対戦会(50円2クレ)
3/15	15:00	GGXX ∧ CORE ゲーム大会

★KO-HATSU(コーハツ)
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

日付	時間	内容
3/1	16:00	第68回ザ・ランブルフィッシュ2大会
3/7	17:00	第25回アカツキ電光戦記AA大会
3/7	18:00	第58回SCⅢAE 大会
3/8	16:00	第3回ブレイブルー 2on2大会
3/14	17:00	第9回ブレイブルー大会
3/21	18:00	第17回サムライスピリッツ閃大会
3/22	16:00	第25回キン肉マンMG2大会
3/28	17:00	第10回ブレイブルー大会
毎週金曜	18:00～23:00	ブレイブルー フリープレイ対戦会 ◆参加費500円
毎週金曜	19:00～23:00	アカツキ電光戦記AA フリープレイ対戦会 ◆参加費300円
毎週金曜	19:00～23:00	サムライスピリッツ閃 フリープレイ対戦会 ◆参加費300円

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

日付	時間	内容
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3

日付	時間	内容
3/1	18:00	VF5R 公式大会
3/8	15:00	QMA5 店内大会
3/15	15:00	ブレイブルー 大会
3/22	15:00	ストⅣ 大会
3/29	18:00	鉄拳6BR 大会
3/29	16:00	VF5R 公式オープンバトル

※変更になる場合もございますので、店舗にてご確認ください

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

日付	時間	内容
3/7	19:00	ストⅢ3rd 大会
3/21	19:00	ストⅢ3rd 大会
3/22	19:00	ストⅣ 大会
3/28	19:00	鉄拳6BR 大会

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

日付	時間	内容
3/15	14:30	すごカナ2 シングルトーナメント大会 ◆参加費無料・定員32名
3/29	14:30	ストⅣ 2on2大会 早稲田式 ◆参加費無料・定員16チーム・チーム内同キャラ不可

★セガワールド今福
大阪市城東区今福東1-9-34 ☎06-6931-1875

日付	時間	内容
3/15	12:00	アヴァロンの鍵・弐・スターターデッキバトル31 ◆詳細はこちら(http://avalonsgate.net)

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100 ☎0774-43-9030

日付	時間	内容
3/1	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
3/7	14:00	すごカナ2 大会
3/8	14:00	MBAA 大会
3/14	14:00	鉄拳6BR 大会
3/15	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
3/21	14:00	ブレイブルー 大会
3/22	14:00	すごカナ2 大会
3/28	14:00	MBAA 大会
3/29	14:00	鉄拳6BR 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12

日付	時間	内容
3/1	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル
3/29	19:00	VF5R 公式大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ☎075-502-5765

日付	時間	内容
3/1	17:00	KOF'98UM 大会
3/8	17:00	MBAA 大会
3/15	17:00	鉄拳6BR 大会
3/22	17:00	MBAA 2on2大会
3/29	17:00	鉄拳6BR 2on2大会

★パピヨン
京都市中京区新京極通蛸薬師下ル東側町533-11 ☎075-229-7049

日付	時間	内容
3/7	12:00	パピヨン聖地杯・ビーマニⅡDX16 ◆受付11:00・参加費100円

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区大文字町302-303A Breakビル2F ☎075-502 2323

日付	時間	内容
3/1	12:00	ストⅣ 3on3大会
3/5	19:00	MBAA 第9回関西ランバト
3/7	15:00	MBAA 関西最強決定戦a-cho予選
3/12	19:00	GGXX ∧ CORE 第166回関西ランバト
3/14	17:00	ストⅢ3rd 第35回関西ランバト

注目イベント → 闘劇覇者さるすべ杯'09

■概要　ソウルキャリバーⅢAE大会(二日間開催)
■主催　ソウルキャリバーネットワーク(SCN)(http://www.ko-hatsu.com/scn/)
■運営　KO-HATSU (http://www.ko-hatsu.com/)
■会場　KO-HATSU店(大阪府)
・ソウルキャリバーⅢ対戦台3組設定配置予定
・ソウルキャリバーⅣ(Xbox360)対戦台1組配置予定
■開催日程　初日1on1「ソウルキャリバーⅢAE」3月28日(土)12:00～
初日エキシビジョン1on1「ソウルキャリバーⅣ」3月28日(土)15:00～
二日目3on3「ソウルキャリバーⅢAE」3月29日(日)12:00～
二日目エキシビジョン2on2「ソウルキャリバーⅣ」3月29日(日)15:00～
■参加費　一人100円(各大会)。エントリーはSCNおよびコーハツWEBサイトから。
当日エントリーも行ないますが事前エントリーのご協力をお願い致します。
※エントリーは3月上旬開始。詳しい内容はWEBサイトをチェック!

3/15	15:00	ストZERO3 第91回関西ランバト2on2
3/19	19:00	MBAA 第10回関西ランバト
3/20-21	-	Duelling the KOF-7th season-
3/22	13:00	ブレイブルー 3on3大会
3/26	19:00	GGXX∧CORE 第167回関西ランバト

奈良県

★キャノンショット
奈良市三条町2-4-14　☎0742-35-3208

3/1	13:00	ビーマニⅡDX16 大会
3/1	15:00	QMA5 大会
3/7	19:00	ブレイブルー 大会
3/8	15:00	ガンダムSEEDⅡ 大会
3/14	19:00	すごカナ2 大会
3/15	15:00	MBAA 大会
3/21	19:00	GGXX∧CORE 大会
3/22	15:00	ストⅣ 大会
3/28	19:00	MBAA 大会
3/29	15:00	湾岸ミッドナイト3 大会

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2-39-22　☎077-573-7717

3/1	13:00	鉄拳6BR ランキングバトル
3/7	15:00	VF5R 公式
3/8	13:00	鉄拳6BR ランキングバトル
3/15	13:00	鉄拳6BR ランキングバトル
3/20	15:00	VF5R 公式
3/21	13:00	タツカプ 大会
3/22	13:00	鉄拳6BR ランキングバトル
3/28	13:00	ブレイブルー 大会
3/29	19:00	鉄拳6BR ランキングバトル

※受付は開始1時間前より行います 参加費1人100円

兵庫県

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335

3/7	15:00	ブレイブルー大会
3/7	19:00	バーチャロン オラタン5.66 大会 ◆参加費無料
3/8	16:00	VF5R 公式大会

3/8	18:00	MBAA ランキングバトル大会
3/15	15:00	Fate 大会
3/21	15:00	第2回ブレイブルー ランダム2on2大会(予定)
3/22	18:00	MBAA ランキングバトル大会
3/29	15:00	GCB0083 店舗大会 ◆参加費200円

※格闘ゲームはすべて参加費100円

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
鈴鹿市磯山3-3-1　☎059-388-9000

3/15	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル31 ◆詳細はこちら(http://avalonsgate.net)

香川県

★戦～ikusa～　香川店
高松市高松町2554-18　☎087-843-2788
http://www.gems.ne.jp/shop/ikusa/ikusa_index.html

3/1	19:00	KOF2002 大会
3/15	19:00	鉄拳6BR 大会
3/22	19:00	VF5R 公式大会
3/29	19:00	QMA5 大会 ◆優勝者は学校名を決められます

※格闘ゲームはすべて参加費100円

★MAXPLAZA普通寺
普通寺市中村町1798-2　☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

3/1	18:00	GCB0083 大会
3/7	19:00	ストⅣ 大会
3/8	19:00	タツカプ トーナメント大会
3/14	19:00	鉄拳6BR トーナメント店舗大会
3/21	19:00	ブレイブルー トーナメント店舗大会
3/28	19:00	GGXX∧CORE トーナメント店舗大会

高知県

★戦～ikusa～　高知店
土佐市高岡町甲433番1 TSUTAYA高岡店内 ☎088-854-1930
http://www.gems.ne.jp/shop/ikusa/ikusa_index.html

3/1	19:00	ストⅣ 大会
3/8	19:00	GGXX∧CORE 2on2大会
3/15	19:00	ブレイブルー 大会
3/22	19:00	KOF2002 大会
3/28	19:00	鉄拳6BR 2on2大会

島根県

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15　☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

3/7	20:00	鉄拳6BR シングルトーナメント大会
3/14	19:00	すごカナ2 シングルトーナメント大会
3/21	19:00	ブレイブルー ランダム2on2大会
3/29	19:00	アンサー×2　トーナメント大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

3/1	15:00	ストⅣ中級者以下限定大会 ◆PP20000以下・カード登録必須
3/7	20:00	ストⅣ 大会
3/14	20:00	VF5R 公式大会 ◆エントリー開始19:30
3/15	15:00	ストⅣ 大会
3/20	15:00	ストⅣ 中級者以下限定大会 ◆PP20000以下・カード登録必須
3/21	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル
3/22	14:00	ブレイブルー 大会
3/29	15:00	ストⅣ　2on2大会 ◆闘劇ルール

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

3/1	20:00	ストⅣ 大会
3/7	20:30	VF5R 公式大会
3/8	16:00～19:00	VF5R 公式オープンバトル
3/8	20:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
3/14	20:00	鉄拳6BR 大会
3/15	20:00	MJ4 大会
3/21	20:00	頭文字D5 大会
3/22	20:00	MBAA 大会
3/28	20:00	LoV 大会

※変更になる場合あり　店舗スタッフまで確認のこと

広島県

★プロバックス　JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 5F　☎082-241-8564

3/1	15:00	MBAA ランバト2on2
3/7	14:00	QMA5 階級限定大会 ◆階級が修練～大賢者まで　定員12名
3/7	大会終了後	QMA5 階級限定大会 ◆階級が青銅賢者以上　定員24名
3/8	15:00	GGXX∧CORE レディース大会
3/14	15:00	ストⅢ3rd　大会
3/15	15:00	Fate 大会
3/21	15:00	すごカナ2 ランバト
3/22	15:00	すごカナ2 ランバト2on2
3/29	15:00	ブレイブルー 2on2大会

※2on2は同キャラ可

福岡県

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒル1F ☎093-873-9100

3/7	18:00	ブレイブルー 大会
3/14	18:00	MBAA 大会
3/20	18:00	すごカナ2 大会
3/28	19:00	鉄拳6BR 大会

★ジーカム和白
福岡市東区和白3-27-69　☎092-608-5881

3/1	17:30	ストⅣ 大会
3/14	17:30	ブレイブルー 大会
3/15	15:30	三国志大戦 大会 ◆参加費300円
3/21	13:00	QMA 大会 ◆参加費200円
3/21	20:30	ハバⅡ&スパⅡX ランダム2on2大会
3/22	17:30	ガンダムVS.ガンダムNEXT 大会

※格闘ゲームはすべて参加費100円

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

3/7	19:00	タツカプ 大会
3/8	17:00	すごカナ2 TAC交流戦大会
3/14	19:00	GGXX∧CORE 大会
3/15	15:00	第3回すごカナ2 ランバト
3/28	19:00	ブレイブルー 大会
3/29	15:00	第4回すごカナ2 ランバト 決勝トーナメント

※いずれも参加費100円。詳細は必ずHPを確認お願いします

★プリゲーレインボー
福岡市中央区天神4丁目4-11 ショッパーズ専門店街8F ☎092-771-0505
http://projectag.net/

3/15	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル31 ◆詳細はこちら(http://avalonsgate.net)
3/22	13:00	ポップン17・ポップンレインボー!3 ◆詳細はこちら(http://projectag.net)

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8　☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

3/8	16:00～18:00	QMA5 大会 ◆大会前後にフリープレイ予定

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、

①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時
⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名

の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち

●セガワールドフェアー (群馬県)
◇VF5R 公式オープンバトル　1/24・45名
優勝:たたん(ジャン)　2位:絶[ゼットン]弔
3位:GariTora「鬼」

●GAME ZETTON (神奈川県)
◇QMA5大会　1/4・20名
優勝 はなみん　2位:ほむらひろし　3位:バーバラ

●BOO-BOSE所沢店 (埼玉県)
◇QMA5 トーナメント大会　1/25・10名
優勝:さく　2位:エルシール　3位:かんみ

●アミューズメントエース津田沼 (千葉県)
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル30　1/18・23名
優勝:Nishi　準優勝:おのっち　3位:ブカブカ

●クラブセガ新宿西口 (東京都)
◇ストⅣ ストバト5　1/17・330名
優勝:押忍!2D神　マゴ(サガット)、ネモ(春麗)、JOE(ヴァイパー)、ももち(ゴウキ)、金デブ(ルーファス)　2位:ねこぱんち/伊予、ボンちゃん、魔人穴子さん、みっせ、ニャン師

●新宿スポーツランド本館 (東京都)
◇GGXX∧CORE　2008関東ランバト東京エリア第2回大会　1/10・58名
優勝:もっちー(ブリジット)　2位:キャブ
◇GCB0083 スポランデラーズ紛争　1/15・21名
優勝:スタンリー　2位:まさろ
◇レディース全国への道3タイトル(初・中級者)合同イベント大会　1/11・24名
ストⅣ優勝:べた(ルーファス)　GGXXAC優勝:松原麦子(ポチョムキン)　ブレイブルー優勝:タカナ(タオカカ)
◇GCB0083 スポランデラーズ紛争 2on2団体戦　1/24・14名
優勝:さぁ帰ろう/キイロダラケ、バル　2位:植さ屋 ナオ・レヴィン、DoDoリア
◇GGXX∧CORE　2008関東ランバト東京エリア第3回大会　1/24・57名
優勝:貴様は障害が～(ジャム)　2位:ふも
◇ガンダムVS.ガンダム 新宿温泉杯6on6団体戦　1/25・84名
優勝:コマネチマン(・∀・)ニヤニヤ、トモ、コナン、コマネチマン、ラリコ、オナキム、佐藤
2位:ALEX軍団/タンズ、ボブ、パオ、ナギサ、あ～、ナオ
◇ブレイブルー ぷり～ど杯2on2団体戦　1/31・16名
優勝:A/黄色(アラクネ)、バサラ(ラグナ)

●ゲームセンターテクノポリス (新潟県)
◇第1回MBAA 定期大会 2on2　1/11・14名
優勝:T.I&終神　2位:にのみや&すわ
◇第22回VF5 公式大会　1/18・12名
優勝:マオたん☆　2位:觴っ子
◇第2回ブレイブルー 大会　1/18・19名
優勝:アルビレオ　2位:リースリット

●チャレンジャー関大前店 (大阪府)
◇三国志大戦3 大会　1/24・11名
優勝:バス(ネロ)　2位:いたやん　3位:T☆M

●KO-HATSU (大阪府)
◇第1回ブレイブルー 2on2大会　1/18・17名
優勝:コミトレ行ってきました/ユーノ(タオカカ)、サヴァ(ノエル)
準優勝:立ちBとアストラルの二人組/ラッキー、つかさ

●ハイテクランド セガ アピオン (大阪府)
◇第1回ブレイブルー 大会　1/18・20名
優勝:初音ピク(レイチェル)　2位:コウ
◇第2回鏡独伝説SPECIAL 大会　1/25・22名
優勝:クマタロス(ビッグ・ベア)　2位:ピクシー　3位:AKIRA

●三宮 SANX (兵庫県)
◇ブレイブルー 大会　1/10・20名
優勝:N男(レイチェル)　2位:すまいり～　3位:ソーヘイ
◇MBAA ランキングバトル　1/25・17名
優勝:ノエル(遠野志貴)　2位:ブルボン　3位:モスクワ
◇すごカナ2 大会　1/17・11名
優勝:のの(クラリーチェ)　2位:ごらんの有様だよ
3位:ナス式ファイナルヘヴン

●ビッグジョイ鈴鹿 (三重県)
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル30　1/18・25名
優勝:SYU　準優勝:ハルミトン　3位:ラゴウ

●セガワールド松江 (島根県)
◇すごカナ2 ランダム2on2大会　1/11・18名
優勝:もじゃ　2位:まおりに勝てればいい
◇ストⅣ 大会　1/12・20名
優勝:たいぎ～&ELLE　2位:味ぽん&モノブロック
◇ブレイブルー シングル大会　1/17・14名
優勝 はく　2位:ぜろ

●ファンタジスタ (岡山県)
◇ストⅣ中級者大会　1/3・14名
優勝:スカルチノフ(リュウ)　2位:戸沢政盛　3位:Lunos
◇ストⅣ 大会　1/4・15名
優勝:KEY(バイソン)　2位:梅園　3位:ジネッタ
◇VF5R 公式大会　1/10・23名
優勝:カタナ(アイリーン)　2位:番長
◇第3回ファンタジスタ杯VF5R 5on5　1/11・80名
優勝:オランダ代表/オツナミ(ラウ)、フルスイング(リオン)、マルコメX(アオイ)、とんかつ投手(ラウ)、キヨタカ(アキラ)
2位:シマオカセミナー/人造人間、くろぼ～、いちろうた、伊藤カイジ系[智也]、うめっち
◇ストⅢ3rd 交流3on3大会　1/17・37名
優勝:知らねーよ/ABE(ユリアン)、ユウ(ヤン)
2位:福山口/福山、ホーセー
3位:ムナちゃんハナちゃん/ムナカタ、ハナビシ
◇ストⅣ 大会　1/24・12名
優勝:ゲマ(豪鬼)　2位:木耳　3位:ジネッタ
◇ブレイブルー 大会　1/25・23名
優勝:スネーク(ジン)　2位:バチ吉P　3位:ユダ
◇突発GGXX∧CORE 大会　1/25・20名
優勝:ザ・ニンジャ(チップ)　2位:スネーク

●JOYサンモール店 (広島県)
◇MBAA 2on2大会　1/4・26名
優勝:すべてはなのはさんの為に!/なる@中島(Vシオン)、クヴァレ@野々村(秋葉)
2位:ニトロワ早く(やりたい)/七死、夏目　3位:決起の大号令ドットコム、LE大谷
◇ブレイブルー 2on2大会　1/12・32名
優勝:あっせんC/けしごむ(ノエル)、みかん(テイガー)
2位:あーや/みかみ、ハウ　3位:3年B組ハーデス先生　ぷれぷれ、ハチベイ

●TAC北方店 (福岡県)
◇すごカナ2 大会　1/4・19名
優勝:なる(リーゼ)　2位:まほ　3位:エムジマ、赤粘土

●ジーカム和白 (福岡県)
◇ストⅣ大会　1/11・11名
優勝:きべっち(ルーファス)　2位:地獄少女アイ(サガット)
3位:下痢気味のリュウ(リュウ)
◇三国志大戦3 大会　1/18・17名
優勝:即死　準優勝:シエル

●プリゲーレインボー (福岡県)
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル30　1/18・22名
優勝:ケイスケ　準優勝:ネオバ　3位:ヤグチ
◇ポップン16・ポップンレインボー!2　1/25・15名
優勝:夜桜　準優勝:alipro　3位:ちびた

●ゲームプラザアンアン大分店 (大分県)
◇QMA5 大会　1/11・18名
優勝:りりちゅ　2位:JAC　3位:だいふく
◇MBAA 大会　1/25・14名
優勝:かばんせんせ～(都古)　2位:カラクリ　3位:ちせ
◇ストⅣランダム2on2大会　1/31・22名
優勝:SHU69(ザンギエフ)&コジマ(バイソン)
2位:にわとり&なつみ

今月の猛者!

今月は、福岡県プリゲーレインボーで1月25日に開催された『ポップン16・ポップンレインボー!2』をピックアップ。ポップンの大会では、あまり見られない「バトルモード」に焦点を置いた本大会。今回は夜桜さん(写真中央のめがねをかけている男性)が見事優勝! 4戦中2戦で10万点のパーフェクトスコアを出すなど、一進一退の攻防が見えた熱い戦いであった。もちろん今回もコスプレ参加多数!

男女の比率が5:5と、幅広い方々に親しまれている大会なのが伺える。

頭文字D ARCADE STAGE 5

コースレイアウトを頭にたたき込め!

頭文字D ARCADE STAGE 5
■メーカー　：SEGA
■ジャンル　：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ギア＋ペダル×2
■発売日　：2009年2月下旬稼働予定
■使用基板：LINDBERGH

過去のシリーズから復活したコースや前作からリニューアルされたコースが登場する本作。今回はそれらのレイアウトを紹介するぞ!

長尾

全長:6558m
第❶区間:1628m
第❷区間:1656m
第❸区間:1594m
第❹区間:1680m

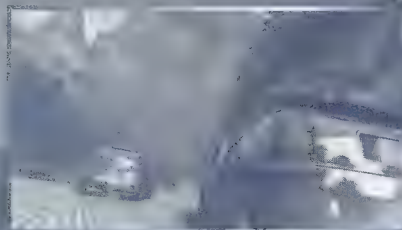
マップを見て分かるように、[illegible]細かい。いかにマシ[illegible]しないように走れるかがポイントになるぞ!

秋名湖

全長:3194m

秋名湖は非常にメリハリの効いたコースレイアウトになった。高等なドライビングテクニックも必要だが、これに負けない強い精神力も重要だぞ!

妙義

全長:7068m
第❶区間:1856m
第❷区間:1920m
第❸区間:1528m
第❹区間:1764m

高速区間やきついコーナーがあり、スピードの変化が大きいコース。いかにマシンを安定させられるか、コーナーのインを突けるかが勝負になるぞ。

八方ヶ原

全長:[illegible]
第❶区間:1320m
第❷区間:1410m
第❸区間:1428m
第❹区間:1320m

細かいコーナーが数多く存在するこのコースでは、完全なコースの暗記なくして完走はない。その上で、ここでは各コーナーを速く抜けられるかが問われるぞ!

バレンタインに素敵な"逆チョコ"

セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2008年2月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

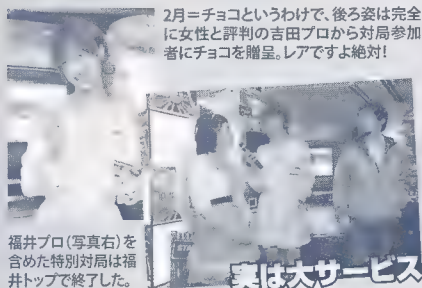
公式HP：
http://www.sega-mj.com/mj4/
Text：カイゼルちくわ 監修：日本プロ麻雀協会
©SEGA

11回目を迎えた大澤プロとの店内対戦公開取材に、何やら異変の気配!? 2月の空に、チョコより甘い点棒が飛び交いました！

プロが3人！ うち女性は二人？

今回の会場では企画会議時の勢いだけで、吉田プロが何の咎もないのに女装を決行！ しかも3戦目にはその吉田プロ自らが乱入し、跳満2回でトップという、理事にふさわしい実力を見せてくれました。つまり大澤プロは敗れたと（涙）。

さらに今回は、会場にいた「協会のご意見番」福井 仁プロまでもが緊急参戦！ プロ3名と対局できるという、夢のような機会が実現していました！

2月＝チョコというわけで、後ろ姿は完全に女性と評判の吉田プロから対局参加者にチョコを贈呈。レアですよ絶対！

福井プロ（写真右）を含めた特別対局は福井トップで終了した。

実は大サービス!!

次回は3月7日17:00から開催！

次回で当企画も12回目。店内対戦での3連勝、大澤プロはいつ達成できるのか!? 渋谷ギーゴ2Fにて応援＆参戦、お待ちしています！

女流戦線の新風 **とも&ふみにゃ**
女流雀王戦も余裕で制覇してしまいそうな、麻雀界の新アイドルデュオ（仮）。初見の方のために一応解説しますと、左が大澤ふみなプロ、右が吉田知弘プロなのです。

吉田理事の三麻講座

第三回 ● 三麻ならではの戦法

三麻とは 『MJ4』でも遊べる、三人打ち麻雀のこと。先月に引き続き、今回は三麻特有の攻め方をプロに学びます！

まず孤立した一萬・九萬・北は真っ先に切りましょう。横に伸びませんし、相手もすぐ切るのでテンパイ後に来る可能性は小です。

また、たとえば相手の捨て牌に索子が並ぶなら、逆に索子で手を進めてみましょう。一種類の牌は4枚、それを四人ではなく三人で取り合うドラは比重が軽いので、スピードを殺すと思ったら切ります。

あと、役傾向でタンヤオが低いなら、三麻では難しいですが練習しましょう。対々、七対は三麻では速度で劣るため、あまり頼れまない手と考えましょう。

DOCムック絶賛発売中!!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0
■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦型競走馬育成SLG
■操作方法：3ボタン＋方向ボタン
■発売日：稼働中（2008年9月）
■使用基板：LINDBERGH BLUE
©SEGA　Text：うま部

おかげさまでムックも好評発売中です。みなさまのおかげです。本当にありがとうございます。

DOCムック発売中!!

正式書名「オーナーライフがもっと楽しくなる5つの方法」。ただ長すぎるので「DOCムック」としか呼ばれていないのが現状。

付録親馬コード使用期限 4月13日まで!!

親馬コードがたっぷり飲んでいる黒生中の効力とは!!

愛馬の底力をアップするとお考えください。ですので付録の親馬コードで交配しても愛馬の血統が弱体化するということはありません。

伝説の名馬配信キャンペーン 第3弾

トニービン
現役時代は凱旋門賞を制する。また種牡馬としてウイニングチケットやエアグルーヴなどを産駒として持つ。
配信期間 3/19(木)〜3/30(月)

マルゼンスキー
圧倒的なスピードを持つことにより現役時代は「超特急」などと称される。母父として数々の名馬を輩出している。
配信期間 3/6(金)〜3/16(月)

オーナーズコミュニケーション

さー、いつページが無くなるかとひやひやのDOCページですが、粘り強くやっていきたいと思います。

エビ丸 オーナー（神奈川県）
ムックを買ったのですが……
「……」の後が気になります。できましたら参考のために続きを次回までにお願いします。

ライオン オーナー（広島県）
DOCページはいつまで続けられるの？
これればかりは「神のみぞ知る」という状況になってきました。存続を一緒に祈ってください。

『MJ4』取材こぼれ話　どうも。セガの納会で大評判だったという吉田プロの女装と打ち筋に、協会の迫力を感じた「MJ」取材担当ライターです。ちなみに今回は福井プロのほかにも、セガ広報第二の刺客・ドンU田氏に加え、なぜかカメラマンまでもが参戦しました。カオスですね。あ、ちなみにセガ広報Y崎氏は今回も大澤プロの足を見事に引っ張りましたが、普通の服だったので無視です。

新バージョン稼働に合わせて選手リスト大公開!!

06-07から過去最速でのバージョンアップを遂げた今作。そのレアカテゴリー以外の全選手カードリストを掲載。今月公開のレアカテゴリーの紹介のリストは下の欄外を見てください。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス 2007-2008
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中(2009年2月)
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワークシステム：ALL.Net対応

テキスト：半蔵門 WCCF 部

レギュラー・スペシャルカード 全336選手リスト大公開!!

初登場での注目選手はアルゼンチンのテベス(マンU)やマスチェラーノ(リバプール)、エベル・バネガ(バレンシア)。あとはドイツのクローゼ(B・ミュンヘン)あたりが主立ったところか。

ボカ・ジュニアーズ

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
1	マウリシオ・カランタ	1	GK	7	17	10	16	11	9	70	冷静沈着
2	フリオ・カセレス	6	DF	9	17	11	15	12	12	76	クレバーなマンツーマン
3	ウーゴ・イバーラ	4	DF	13	11	13	14	16	16	83	熟練のオーバーラップ
4	ホナタン・マイダナ	20	DF	8	15	10	14	16	12	75	バイタルエリアの番人
5	ガブリエル・パレッタ	29	DF	8	16	12	16	14	12	78	巨体を生かした空中戦
6	モレル・ロドリゲス	3	DF	11	14	13	15	15	14	82	積極的なロングフィード
7	セバスティアン・バタグリア	5	MF	11	14	14	13	14	16	82	攻撃の加速装置
8	ネリ・カルドソ	19	MF	14	7	16	12	17	16	82	躍動的なドリブル突破
9	マルティン・カストロマン	16	MF	14	8	15	14	16	16	83	サイドのゲームメイカー
10	レアンドロ・グラシアン	11	MF	13	6	16	11	14	13	73	スペースを突くパス
11	ハブロ・レデスマ	8	MF	13	11	14	14	15	16	83	中盤の錠
12	ファン・ロマン・リケルメ	10	MF	17	2	20	17	11	14	81	トリックパス
13	マウロ・ボセッリ	17	FW	15	5	13	16	13	13	75	ホストワーカー
14	ヘスス・ダトロ	23	FW	16	5	13	9	16	14	73	情熱のドリブル
15	ロドリゴ・パラシオ	14	FW	16	6	16	13	17	16	84	緩急自在のドリブル突破
16	マルティン・パレルモ	9	FW	18	3	15	18	9	11	74	クロスターゲット

リーベル・プレート

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
17	ファン・ハブロ・カリッソ	29	GK	7	17	12	17	13	11	77	危機を救う英断
18	グスタボ・カブラル	26	DF	8	16	11	16	12	15	78	予測のディフェンス
19	パウロ・フェラーリ	4	DF	12	10	13	15	12	16	78	ピッチの曲者
20	ダニーロ・ヘルロ	14	DF	9	15	10	16	13	15	78	ポストブレイカー
21	ニコラス・サンチェス	2	DF	8	15	9	18	9	13	72	鋭角的なスライディング
22	エドゥアルド・トゥッシオ	6	DF	8	16	11	17	12	13	77	エースキラー
23	ビジャグラ	3	DF	10	17	12	15	13	16	83	コブラマーキング
24	マティアス・アベライラス	38	MF	13	9	14	13	14	15	78	混戦を撃ち抜くシュート
25	ロドリゴ・アルチュビ	8	MF	14	7	14	12	13	14	74	抑えの効いたミドルシュート
26	ディエゴ・ブオナノッテ	30	MF	13	7	17	5	16	14	72	ダイレクトパス
27	アウグスト・フェルナンデス	28	MF	13	13	13	13	13	16	81	素早い攻守切り替え
28	レオナルド・ポンシオ	25	MF	12	12	14	15	13	18	84	ホークアイ
29	アレクシス・サンチェス	21	MF	15	8	16	11	18	16	84	敵陣を縫うドリブル
30	セバスティアン・アブレウ	13	FW	16	5	14	18	11	10	74	エアトラップ
31	ラダメル・ファルカオ・ガルシア	10	FW	16	4	15	14	18	13	80	スカイハイ
32	マウロ・ロサレス	7	FW	15	5	15	13	17	14	79	勝負師

CRフラメンゴ

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
33	ブルーノ	1	GK	7	16	9	17	10	10	69	最後の砦
34	ファビオ・ルシアーノ	3	DF	6	16	9	17	11	11	70	闘志剥き出しのディフェンス
35	ジュアン	6	DF	13	9	14	11	16	16	79	カットバッカー
36	レオナルド・モウラ	2	DF	14	7	14	9	17	17	78	自陣からのドリブル
37	ロナウド・アンジェリム	4	DF	11	15	12	14	14	13	79	奔放なディフェンス
38	クリスティアン	16	MF	9	13	13	13	13	16	77	バランスをとる動き
39	エジジオ	26	MF	13	8	13	10	17	16	77	力強いオーバーラップ
40	イブソン	7	MF	13	9	14	12	15	18	81	翻弄するステップ
41	ジャイウトン	14	MF	8	13	11	14	14	16	76	徹底した守備意識
42	ジョナタス	5	MF	12	11	12	16	12	14	77	スプレーキッカー
43	クレベウソン	15	MF	13	10	16	10	14	16	79	緩急のあるゲームメイク
44	レナト・アウグスト	10	MF	15	8	16	15	16	15	85	スペクタクルの起点
45	ジエゴ・タルデリ	11	FW	16	4	17	11	17	14	79	幻惑するステップ
46	オビーナ	18	FW	17	3	14	17	16	12	79	体を張るドリブル突破
47	ソウザ	9	FW	17	5	14	19	10	14	79	鋭敏な振り足
48	トロー	21	FW	14	10	13	13	14	15	79	決死のドリブル

サントスFC

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
49	フェリペ	1	GK	5	16	9	13	14	9	66	ムードメイカー
50	アダイウトン	2	DF	8	17	12	17	12	12	78	スルーパスの網
51	ベトン	6	DF	7	15	10	16	12	14	74	ハードタックル
52	ドミンゴス	16	DF	10	16	11	16	12	15	80	柔軟なビルドアップ
53	ファボン	15	DF	10	18	13	17	11	11	80	矢のようなロングフィード
54	クレーベル	3	DF	13	12	13	17	13	15	83	危険なアーリークロス
55	アドリアーノ	8	MF	10	12	14	10	15	15	76	臨機応変な守備戦術
56	カルリーニョス	3	MF	14	8	15	12	15	14	78	ウィンガーストライカー
57	マルシーニョ・ゲレイロ	17	MF	9	13	11	14	13	16	76	ハードプレッシング
58	マウリシオ・モリーナ	21	MF	14	10	15	13	15	15	82	ダイレクトミドルシュート
59	ロドリゴ・ソウト	11	MF	12	12	13	14	13	15	79	シンプルな攻撃の組み立て
60	ロドリゴ・タバタ	10	MF	16	7	16	13	16	13	81	フラッシュパス
61	チアゴ・カルレット	13	MF	14	6	15	11	16	13	75	貫徹するドリブル突破
62	アレモン	9	FW	16	5	13	16	14	12	76	迅速なスペース進出
63	クレーベル・ペレイラ	23	FW	16	5	11	15	16	12	75	弾丸シュート
64	レナチーニョ	18	FW	14	6	16	9	16	13	74	トリッキーなドリブル

サンパウロFC

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
65	ロジェリオ・セニ	1	GK	12	18	14	17	9	10	80	ピンポイントフィード
66	アレックス・シウバ	4	DF	9	16	11	17	15	14	82	予測のディフェンス
67	アンドレ・ジアス	3	DF	6	17	9	17	11	12	72	冷静なクリア
68	ジョイウソン	12	DF	11	13	13	9	16	14	76	鋭敏なスピード対応
69	ミランダ	5	DF	10	17	10	17	12	13	79	粘り強いマンツーマン
70	ネイセル・レアスコ	13	DF	10	14	12	14	14	18	82	エースキラー
71	カルロス・アウベルト	19	MF	14	8	16	15	15	15	83	豪胆な敵陣突破
72	ファビオ・サントス	8	MF	13	9	15	12	15	16	80	広角なパス
73	エルナネス	15	MF	11	13	13	13	13	16	79	アンチビルド
74	ジョルジ・ワグネル	7	MF	13	10	15	13	15	13	79	敵陣を貫くミドルシュート
75	ジュニオール	6	MF	12	9	15	9	14	12	71	熟練のオーバーラップ
76	リシャルリソン	20	MF	12	11	14	12	15	17	81	バードアイ
77	アドリアーノ	10	FW	18	4	15	19	15	12	83	前線の砲台
78	アロイジオ	14	FW	16	8	13	17	10	12	76	ハイタワー
79	ボルジェス	17	FW	17	4	16	13	15	14	79	卓越したボディバランス
80	ダゴベルト	11	FW	17	4	18	10	18	10	77	孤高のクラッキ

アーセナル

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
81	マヌエル・アルムニア	24	GK	7	17	10	16	10	12	72	滑らかなセービング
82	ガエル・クリシー	22	DF	11	13	13	14	16	15	82	サイドの刺客
83	ウィリアム・ガラ	10	DF	11	18	12	18	15	16	90	起死回生の突進
84	バカリ・サニャ	3	DF	12	13	14	13	17	15	84	柔軟なサイドアタック
85	フィリップ・センデロス	6	DF	9	17	10	19	13	13	81	エリア内の衛兵
86	コロ・トゥーレ	5	DF	11	18	13	16	16	15	89	ラインの防衛者
87	アブー・ディアビー	2	MF	12	10	13	16	14	12	77	中盤のストッパー
88	フランセスク・ファブレガス	4	MF	16	11	19	13	15	15	89	ゴールの轍
89	マシュー・フラミニ	16	MF	11	15	14	14	15	18	87	カバースティール
90	アレクサンドル・フレブ	13	MF	14	10	18	13	17	15	87	フィールドの魔術師
91	トマス・ロシツキー	7	MF	16	12	19	10	16	14	87	機動力あふれるチャンスメイク
92	エマニュエル・アデバヨール	25	FW	18	6	14	17	17	15	87	ウイニングリターン
93	ニクラス・ベントナー	26	FW	15	5	13	17	13	14	77	強引にねじ込むヘッド
94	エドゥアルド	9	FW	18	7	17	14	16	15	87	トリックスラローム
95	ロビン・ファン・ヘルシー	11	FW	17	7	17	14	17	12	84	ウィングトリガー
96	テオ・ウォルコット	32	FW	14	6	14	10	19	13	76	右サイドの稲妻

チェルシー

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
97	ペトル・ツェホ	1	GK	9	19	12	19	11	11	81	勇気の象徴
98	アレックス	33	DF	11	18	12	19	12	13	85	守備のハンター
99	ジュリアーノ・ベレッチ	35	DF	13	13	14	15	16	16	87	リスクチャレンジ
100	リカルド・カルバーリョ	6	DF	10	19	13	14	15	17	88	フォアリベロ
101	アシュリー・コール	3	DF	13	14	14	10	18	16	85	エクストリームラッシュ
102	ジョン・テリー	26	DF	9	19	13	18	13	15	87	結束を導くディフェンス
103	ミヒャエル・バラック	13	MF	16	11	18	18	11	16	90	意図を込めたパス
104	ジョー・コール	10	MF	16	9	18	12	17	16	88	フェイクマスター
105	ミカエル・エシアン	5	MF	13	14	13	17	16	20	93	アンチカウンター
106	フランク・ランパード	8	MF	15	11	16	16	15	17	90	フリックパス
107	クロード・マケレレ	4	MF	8	16	13	15	13	17	82	影の演出家
108	フロラン・マルーダ	15	MF	14	9	16	13	16	16	84	ピンポイントクロス
109	ショーン・ライトフィリップス	24	MF	14	6	13	11	19	13	76	電光石火
110	ニコラ・アネルカ	39	FW	18	4	17	17	15	14	85	天性のゴールセンス
111	ディディエ・ドログバ	11	FW	18	8	14	20	15	16	91	檻の破壊者
112	サロモン・カルー	21	FW	17	7	14	15	17	14	84	スラローマー

リバプール

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
113	ホセ・レイナ	25	GK	10	18	14	16	13	10	81	ピンポイントフィード
114	アルバロ・アルベロア	17	DF	11	15	15	13	13	14	81	サイドのストッパー
115	ジェイミー・キャラガー	23	DF	10	18	13	16	14	17	88	フォアスティール
116	スティーブ・フィナン	3	DF	10	13	13	13	16	16	81	ウィングガード
117	サミ・ヒーピア	4	DF	10	18	12	19	10	11	80	エリア内の格闘家
118	マルティン・シュクルテル	37	DF	9	16	11	18	15	13	82	執拗なハードマーキング
119	ヨッシ・ベナユン	11	MF	16	6	18	11	17	14	82	天衣無縫のテクニック
120	スティーブン・ジェラード	8	MF	16	12	16	18	15	17	94	反動の弓
121	ルーカス	21	MF	11	13	14	14	15	15	82	天才的なポジショニング
122	ハビエル・マスチェラーノ	20	MF	10	16	13	15	15	18	87	攻守のトランジスタ
123	ジャーメイン・ヘナント	16	MF	14	7	15	14	17	14	81	エッジクロス
124	シャビ・アロンソ	14	MF	13	12	17	16	14	16	88	流れを変えるサイドチェンジ
125	ライアン・バベル	19	FW	16	6	15	15	18	15	85	ボーリングマシン
126	ピーター・クラウチ	15	FW	17	6	15	17	11	12	78	球際のアーティスト
127	フェルナンド・トーレス	9	FW	19	4	17	17	18	15	90	反動の矢
128	ディルク・カイト	18	FW	17	9	14	17	14	18	89	最良のパートナー

マンチェスター・ユナイテッド

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
129	エドウィン・ファン・デル・サール	1	GK	10	19	15	17	11	11	83	スーパーキャッチ
130	ウェズ・ブラウン	6	DF	10	16	11	16	14	15	82	折れることなき精神力
131	パトリス・エブラ	3	DF	13	14	12	14	18	16	87	スピードスターの天敵
132	リオ・ファーディナンド	5	DF	11	19	15	18	11	15	89	鉄の統率力
133	ジェラール・ピケ	19	DF	10	16	13	15	15	13	82	鋭いサイドチェンジ
134	ネマニャ・ビディッチ	15	DF	9	18	11	19	13	14	84	フルメタルジャケット
135	アンデルソン	8	MF	13	12	17	13	15	16	86	即興のアーティスト
136	マイケル・キャリック	16	MF	13	13	16	15	13	16	86	スペクタクルの起点
137	ダレン・フレッチャー	24	MF	12	12	14	14	14	14	80	攻撃につなげるディフェンス
138	ライアン・ギグス	11	MF	15	10	18	13	16	15	87	ゴールの布石
139	オーウェン・ハーグリーブス	4	MF	10	15	14	15	14	18	86	フルタイムの献身
140	ナニ	17	MF	14	8	15	14	18	14	83	サイドのマジシャン
141	パク・チソン	13	MF	14	11	14	14	15	18	86	マルチワーカー
142	ポール・スコールズ	18	MF	14	12	15	15	14	17	87	確信の一撃
143	クリスティアーノ・ロナウド	7	FW	19	5	19	16	19	15	93	インサイドアウトサイダー
144	カルロス・テベス	32	FW	18	7	18	16	16	16	91	共鳴する才能

WCCF 07-08 レアカード情報
WGK5:**イケル・カシージャス**(レアル・マドリード)／WDF1:**ウィリアム・ガラ**(アーセナル)／WMF4:**ダニエレ・デ・ロッシ**(ASローマ)／WWF3:**フランク・リベリー**(B・ミュンヘン)／CRA3:**ズラタン・イブラヒモビッチ**(インテル)／WFW2:**フェルナンド・トーレス**(リバプール)／YGS3:**パト**(A.C.ミラン)／BAN1:**ファン・ロマン・リケルメ**(ボカ・ジュニアーズ)／EMVP1:**カカ**(A.C.ミラン)／WMVP1:**カカ**(A.C.ミラン)ATLE:**ドラガン・ストイコビッチ**(エラス・ベローナ)

リヨン

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
145	グレゴリー・クペ	1	GK	8	18	12	16	12	11	77	ネハーマイント
146	ジャン・アラン・ブムソン	32	DF	8	17	11	18	13	14	81	ファンタジスタの天敵
147	フランシオス・クレルク	2	DF	12	14	13	13	14	15	81	鮮やかなカバーリング
148	クリス	3	DF	9	18	12	19	13	13	84	フォアリベロ
149	ファビオ・グロッソ	11	DF	13	12	13	16	15	15	84	スルーサライン
150	セバスティアン・スキラッチ	29	DF	8	17	11	18	14	14	82	刃のようなタックル
151	マテュー・ボドメル	5	MF	12	14	16	15	14	15	86	見えない壁
152	セサル・デルガド	19	MF	16	5	13	14	17	13	78	奔放なる疾走
153	ジュニーニョ・ペルナンブカーノ	8	MF	15	10	18	14	14	15	86	七色のＦＫ
154	キム・シェルストレーム	6	MF	14	10	17	16	14	14	85	雷撃
155	ジェレミー・トゥララン	28	MF	12	13	14	14	14	17	84	ダイレクトプレイの仕掛人
156	ハテン・ベン・アルファ	18	FW	15	8	16	12	18	14	83	カッティングエッジ
157	カリム・ベンゼマ	10	FW	18	5	16	18	16	14	87	不敵のボールキープ
158	フレッジ	9	FW	17	4	17	17	16	12	83	ゴールの嗅覚
159	シドニー・ゴブ	14	FW	14	10	14	11	18	18	85	ゴールラインの稲妻
160	カデル・ケイタ	23	FW	15	8	16	15	17	13	84	怒涛の右サイド突破

バイエルン・ミュンヘン

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
161	オリバー・カーン	1	GK	7	19	10	18	10	9	73	ヘッシセーバー
162	マルティン・デミチェリス	6	DF	11	16	14	15	13	17	86	権謀術数
163	フィリップ・ラーム	21	DF	14	13	15	10	18	17	87	ライン際のドリブル
164	クリスティアン・レル	30	DF	11	11	12	14	15	14	77	右サイドのバランサー
165	ルシオ	3	DF	12	17	13	19	12	15	88	最終ラインの牽引者
166	ダニエル・ハン・ブイテン	5	DF	11	18	12	19	10	14	84	素早く精確なフィード
167	ハミト・アルティントップ	8	MF	14	9	13	16	16	16	84	気迫のミドルシュート
168	トニ・クロース	39	MF	15	6	16	15	14	12	78	ヤングガン
169	フランク・リベリー	7	MF	17	7	18	14	18	16	90	サイドワインダー
170	バスティアン・シュバインシュタイガー	31	MF	15	10	16	15	17	15	88	ショットオンジエッジ
171	ホセ・エルネスト・ソサ	20	MF	14	8	17	13	14	12	78	ノンフレッシャー
172	マルク・ファン・ボメル	17	MF	14	11	16	16	14	16	87	中盤の剣闘士
173	ゼ・ロベルト	15	MF	13	12	16	13	16	18	88	混沌の転調
174	ミロスラフ・クローゼ	18	FW	18	6	15	17	15	15	86	ウイニングリターン
175	ルーカス・ホトルスキ	11	FW	17	6	15	15	18	14	85	ラインブレイカー
176	ルカ・トニ	9	FW	19	6	16	19	11	15	86	危険な反転

アヤックス

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
177	マールテン・ステケレンブルグ	1	GK	8	17	13	17	11	10	76	強烈なハンチング
178	ユルゲン・コリン	31	DF	9	14	11	15	14	14	77	執念のクリア
179	ウルビー・エマニュエルソン	5	DF	13	10	13	11	17	16	80	矢のようなクロス
180	ヨン・ヘイティンガ	2	DF	11	17	14	15	13	15	85	後方の司令塔
181	ブルーノ・シルバ	3	DF	10	16	11	16	13	16	82	コブラマーキング
182	ケネディ・バキルチョグル	7	MF	12	8	14	15	15	15	79	積極的なアーリークロス
183	エドガー・ダビッツ	13	MF	10	14	14	16	14	17	85	デッドリーチャージ
184	シエム・デ・ヨング	38	MF	12	12	15	14	14	15	82	戦術マスター
185	ガブリ	18	MF	12	13	14	14	15	16	84	ヒッチの曲者
186	ヤン・フェルトンヘン	17	MF	13	11	13	14	15	15	81	パスを呼ぶオーバーラップ
187	クラス・ヤン・フンテラール	9	FW	19	5	15	18	15	16	88	ハンティングボレー
188	レオナルド	11	FW	15	5	15	11	16	11	73	刹那の覚醒
189	アルベルト・ルケ	10	FW	15	6	15	15	15	13	79	エッジワーカー
190	ケネス・ペレス	29	FW	16	7	13	15	14	13	78	シャドーコントローラー
191	デニス・ロンメダール	19	FW	13	8	14	13	16	14	78	高速ドリブル
192	ルイス・スアレス	16	FW	18	5	15	13	16	14	81	前線でのチャンスメイク

フェイエノールト

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
193	ヘンク・ティメル	31	GK	8	17	12	16	10	10	73	素早いフィード
194	アンドレ・バイーア	4	DF	9	15	12	15	13	13	77	激しいボディコンタクト
195	ティム・デ・クレル	5	DF	11	14	13	12	16	15	81	ライン際のパスワーク
196	セルジーニョ・フレーネ	18	DF	11	14	14	14	14	14	81	ゴールを導くフィード
197	ケビン・ホフラント	3	DF	8	17	12	15	12	13	77	卓越したラインコントロール
198	ルイジ・ブラインス	22	MF	14	8	16	11	14	16	79	天性のチャンスメイカー
199	ダニー・バイス	7	MF	10	13	10	16	12	16	77	高い戦術意識
200	ジョナサン・デ・グズマン	33	MF	13	9	15	13	15	16	81	攻撃の加速装置
201	ニッキー・ホフス	10	MF	14	9	15	10	16	14	78	決定的なラストパス
202	デニー・ランツァート	19	MF	12	13	14	14	14	17	84	クロックワーク
203	テオ・ルシウス	6	MF	9	14	11	15	12	15	76	決死のマーキング
204	ヌリ・シャヒン	17	MF	12	10	16	14	14	14	80	天才的なゲームメイク
205	ジオバンニ・ファン・ブロンクホルスト	8	MF	14	12	16	12	15	15	84	機を心得たオーバーラップ
206	ロイ・マカーイ	9	FW	18	4	15	17	15	13	82	狡猾なゴールハンター
207	マイケル・モルス	14	FW	16	7	13	12	16	13	77	ダイビングヘッド
208	アンドウェレ・スロリー	11	FW	15	8	13	12	17	17	82	ワイドチェイサー

PSVアイントホーフェン

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
209	ゴメス	1	GK	8	18	13	16	12	11	78	クロスセーバー
210	アウシデス	13	DF	9	16	9	17	12	14	77	ハードマーキング
211	ヤン・クロンカンプ	2	DF	13	12	14	13	16	15	83	ダウンザライン
212	ディルク・マルセリス	24	DF	10	16	10	16	14	15	81	ブルファイティング
213	スロボダン・ライコビッチ	14	DF	11	15	13	16	12	15	82	鋭敏なハスカット
214	カルロス・サルシド	3	DF	11	17	12	15	17	16	88	迅速無比なストッピング
215	イブラヒム・アフェライ	20	MF	15	8	17	13	15	15	83	ミラーハス
216	イスマイル・アイサティ	16	MF	13	7	16	13	15	13	77	精確無比な展開
217	オトマン・バッカル	28	MF	13	10	15	14	14	15	81	変幻自在のハス
218	エディソン・メンデス	8	MF	13	10	16	12	15	15	81	フラッシュパス
219	ティミー・シモンズ	6	MF	9	15	12	16	13	18	83	熟練労働者
220	ミケ・ゾンネフェルト	5	MF	11	12	12	12	13	16	76	絶えない集中力
221	バラース・ジュジャーク	22	FW	14	8	16	15	15	14	82	鋭く落ちる FK
222	ジェファーソン・ファルファン	17	FW	17	8	16	15	16	15	87	インファイト
223	ダニー・クーフェルマンス	10	FW	17	6	14	16	15	13	81	人間魚雷
224	ダンコ・ラゾビッチ	9	FW	16	7	15	14	15	14	81	ゴールへ導くトラップ

A・C・ミラン

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
225	ジェリコ・カラッチ	16	GK	6	17	10	19	9	10	71	山のような存在感
226	ダニエレ・ボネーラ	25	DF	9	16	11	16	14	14	80	ギャップを埋める動き
227	カハ・カラーゼ	4	DF	11	17	13	17	12	15	85	勇猛果敢なクリア
228	パオロ・マルディーニ	3	DF	10	18	14	15	12	13	82	サイドの聖域
229	アレッサンドロ・ネスタ	13	DF	11	20	12	18	14	15	90	守りの美学
230	マッシモ・オッド	44	DF	13	14	14	14	15	15	85	カービングクロス
231	マッシモ・アンブロジーニ	23	MF	11	14	14	15	13	16	83	ムービングスクリーン
232	ジェンナーロ・イバン・ガットゥーゾ	8	MF	11	15	13	16	13	19	87	拘束する動き
233	アンドレア・ピルロ	21	MF	14	12	19	12	12	15	84	時を止めるロングパス
234	クラレンス・セードルフ	10	MF	14	12	17	16	15	15	89	万能なゲームメイカー
235	アルベルト・ジラルディーノ	11	FW	16	7	14	17	14	13	81	ターゲットマン
236	フィリッポ・インザーギ	9	FW	19	2	15	10	17	13	76	兆弾のゴール
237	カカ	22	FW	18	8	19	15	19	16	95	華麗なる一閃
238	アルベルト・ハロスキ	43	FW	16	6	15	14	15	12	78	ワンタッチストライカー
239	ハト	7	FW	18	4	17	13	18	13	83	新風
240	ロナウド	99	FW	19	1	18	16	16	6	76	無類の決定力

ASローマ

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
241	ドニ	32	GK	7	18	11	18	12	12	78	ライン裏の番人
242	マルコ・カッセッティ	77	DF	12	12	12	15	15	16	82	サイドからのプレス
243	ジュアン	4	DF	8	18	12	16	14	15	83	バックミラー
244	フィリップ・メシェ	5	DF	10	18	14	18	14	15	89	流麗なインターセプト
245	クリスティアン・パヌッチ	2	DF	10	16	13	14	13	14	80	ウィンガーの後見人
246	マックス・トネット	22	DF	13	13	13	12	17	17	85	左サイドのスペシャリスト
247	アルベルト・アクィラーニ	8	MF	15	11	16	12	15	16	85	低空ミドル
248	シシーニョ	3	MF	14	10	14	13	16	16	83	逆サイドへの架け橋
249	ダニエレ・デ・ロッシ	16	MF	13	14	15	16	16	17	91	ダイナミックダイナモ
250	ルドビク・ジュリ	14	MF	15	8	17	13	17	14	84	シャドーウェーブ
251	シモーネ・ペロッタ	20	MF	14	12	15	16	15	18	90	ハイスピードライン
252	ダビド・ピサロ	7	MF	14	11	17	12	16	16	86	攻撃の架け橋
253	ロドリゴ・タッデイ	11	MF	14	9	15	12	16	17	83	ロベッシャータ
254	マンシーニ	30	FW	16	9	17	15	17	17	91	フリックナイフ
255	フランチェスコ・トッティ	10	FW	18	7	18	18	15	15	91	最前線の司令塔
256	ミルコ・フチニッチ	9	FW	17	7	16	15	15	14	84	スペースメイキング

インテル

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
257	ジュリオ・セーザル	12	GK	8	19	12	17	14	11	81	驚異的な反応
258	クリスティアン・キブ	26	DF	11	18	16	16	15	15	91	ホットラインを断つ動き
259	イバン・コルドバ	2	DF	8	19	12	14	17	14	84	刃のようなタックル
260	マイコン	13	DF	13	13	14	13	16	16	85	変幻自在のクロスボール
261	マルコ・マテラッツィ	23	DF	12	18	12	19	12	14	87	バトルアクション
262	マクスウェル	6	DF	13	11	15	12	17	15	83	サイドの起点
263	ワルター・サムエル	25	DF	8	19	13	18	12	14	84	研ぎ澄まされた守備戦術
264	エステバン・カンビアッソ	19	MF	12	15	15	15	14	18	89	極上の潤滑油
265	オリビエ・ダクール	15	MF	11	14	14	14	13	15	81	中盤の仕事師
266	ルイス・ヒメネス	11	MF	15	8	18	13	15	14	83	創造力豊かなプレイ
267	パトリック・ビエラ	14	MF	13	15	14	19	14	15	90	ビッグバン
268	ハビエル・サネッティ	4	MF	12	15	16	15	16	17	91	カバーブラスト
269	マリオ・バロテッリ	45	FW	17	5	15	17	15	13	82	戦車のような突進力
270	フリオ・クルス	9	FW	17	9	15	18	12	16	87	ガードタワー
271	ズラタン・イブラヒモビッチ	8	FW	18	6	19	19	15	16	93	エアコマンダー
272	ダビド・スアソ	29	FW	17	5	14	14	18	13	81	奔放なる疾走

ユベントス

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
273	ジャンルイジ・ブッフォン	1	GK	7	20	12	18	13	11	81	ワンハントセーヒンク
274	ジョルジョ・キエッリーニ	3	DF	12	17	11	18	14	16	88	後方からのプレッシング
275	ズデネク・グリゲラ	21	DF	12	15	14	14	16	16	87	サイドのストッパー
276	ニコラ・レグロッターリエ	33	DF	10	17	13	17	14	15	86	迅速無比なフォアチェック
277	クリスティアン・モリナーロ	28	DF	12	12	12	12	16	17	81	機を心得たオーバーラップ
278	ヨナタン・ゼビナ	5	DF	11	14	10	16	15	16	82	自陣からのドリブル
279	マウロ・カモラネージ	8	MF	14	12	16	15	15	16	88	混沌の転調
280	パベル・ネドベド	11	MF	15	11	16	15	14	17	88	リビルダー
281	アントニオ・ノチェリーノ	23	MF	12	12	13	14	14	16	81	ルーズボールの支配者
282	ハサン・サリハミジッチ	7	MF	12	11	14	15	14	18	84	ジャンクヤードドッグ
283	モハメド・ラミン・シッソコ	22	MF	11	13	14	17	15	16	86	ヒューマンダイナモ
284	クリスティアーノ・ザネッティ	6	MF	9	15	12	15	13	19	83	アンチビルド
285	アレッサンドロ・デル・ピエロ	10	FW	19	7	19	13	14	15	87	ゴールへのハス
286	ビンチェンツォ・イアクィンタ	9	FW	17	7	13	18	14	14	83	特攻のパワープレイ
287	ラッファエーレ・ハッラディーノ	20	FW	16	8	15	15	15	14	83	縦横無尽のプレイ
288	ダビド・トレゼゲ	17	FW	19	4	16	17	15	14	85	無類の勝負強さ

FCバルセロナ

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
289	ヒクトール・バルデス	1	GK	9	17	12	16	14	12	80	カウンターフィート
290	エリック・アビダル	22	DF	11	16	12	16	17	17	89	スプリングリターン
291	ラファエル・マルケス	4	DF	11	16	16	14	13	15	85	リベロ
292	ガブリエル・ミリート	3	DF	9	18	13	15	16	16	87	連動を促すストッピング
293	カルレス・プジョル	5	DF	9	18	13	17	16	17	90	チェ ンカッター
294	ジャンルカ・ザンブロッタ	11	DF	12	14	14	16	16	17	89	疾風の寄せ
295	デコ	20	MF	15	12	18	14	14	15	88	天秤の分銅
296	ジオバニ・ドス・サントス	17	MF	15	5	18	11	18	12	79	ウェイクボーダー
297	アンドレス・イニエスタ	8	MF	15	10	18	12	17	17	89	臨機応変な攻撃戦術
298	ヤヤ・トゥーレ	24	MF	12	14	15	16	14	17	88	ボールスティーラー
299	シャビ	6	MF	16	11	18	13	15	17	90	起死回生の一閃
300	ボーシャン・クルキッチ	27	FW	16	6	16	14	18	14	84	ワイドターゲット
301	サミュエル・エトー	9	FW	19	7	15	14	19	14	88	不屈の決定力
302	ティエリ・アンリ	14	FW	18	6	18	14	18	14	88	前線のフリーマン
303	リオネル・メッシ	19	FW	18	8	19	13	19	15	92	スモールの崩し
304	ロナウジーニョ	10	FW	18	4	19	14	17	14	86	リバイバル

レアル・マドリード

カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
305	イケル・カシージャス	1	GK	8	19	12	15	16	13	83	カハーガーディアン
306	ファビオ・カンナバロ	5	DF	8	19	12	18	15	16	88	絶対的なマンツーマン
307	マルセロ	12	DF	12	10	14	12	17	17	82	高速フリーランニング
308	ミゲル・トーレス	22	DF	11	14	14	14	16	14	83	両足から放つクロス
309	ペペ	3	DF	8	18	12	18	16	14	86	ホストプレイヤーの天敵
310	セルヒオ・ラモス	4	DF	12	16	12	18	16	17	91	逆噴射
311	マハマドゥ・ディアッラ	6	MF	10	16	12	15	15	18	86	ワイパーディフェンス
312	フェルナンド・ガーゴ	8	MF	13	12	18	12	14	15	84	天才的なボールさばき
313	グティ	14	MF	15	9	17	12	15	16	84	ロンクスルーハス
314	ジュリオ・バチスタ	19	MF	15	10	15	17	13	15	85	強靭な肉体
315	ベスレイ・スネイデル	23	MF	15	9	17	15	16	16	88	メイクマジック
316	ゴンサロ・イクアイン	20	FW	16	7	15	12	17	14	81	ムービングスナイパー
317	ラウール・ゴンザレス	7	FW	19	10	17	13	15	16	90	勝利へのチェイシング
318	アリエン・ロッベン	11	FW	16	8	17	15	18	15	89	ライン際の覇者
319	ロビーニョ	10	FW	17	7	18	11	18	15	86	サイドスリップ
320	ルード・ファン・ニステルローイ	17	FW	19	6	16	19	14	15	89	ウイニンクホスト

バレンシア

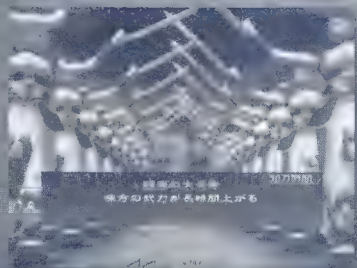
カード番号	カード表示名	背番号	POS	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
321	ティモ・ヒルデブラント	13	GK	8	17	11	16	12	10	74	ミドルセーバー
322	ラウール・アルビオル	4	DF	10	17	13	17	15	15	87	バイタルエリアの障壁
323	イバン・エルゲラ	15	DF	9	16	13	15	12	14	79	熟練の寄せ
324	カルロス・マルチェナ	5	DF	12	17	15	14	14	15	87	後方の司令塔
325	ミゲウ	23	DF	12	14	13	15	17	16	87	執念のクリア
326	エミリアーノ・モレッティ	24	DF	10	15	12	15	14	15	81	危機察知能力
327	エベル・バネガ	11	MF	13	12	15	13	15	17	85	狩猟戦士
328	ルーベン・バラハ	8	MF	12	13	14	16	13	14	82	攻守を司る動き
329	ホアキン・サンチェス	17	MF	16	8	17	14	17	14	86	ウィングホ ーラー
330	ヘドビゲス・マドゥーロ	3	MF	11	15	14	16	14	14	84	ピッチの戦術家
331	ダビド・シルバ	21	MF	15	9	18	11	17	16	86	エッジトゥエッジ
332	ハビエル・アリスメンディ	19	FW	15	8	15	15	15	16	84	ウィングパサー
333	ファン・マヌエル・マタ	16	FW	16	6	15	13	17	13	80	スピードスター
334	フェルナンド・モリエンテス	9	FW	17	7	14	17	12	14	81	職人技のポストプレイ
335	ダビド・ビージャ	7	FW	19	7	17	13	18	16	90	シューティングスター
336	ニコラ・ジギッチ	18	FW	16	4	12	20	10	12	74	メガタワー

08-09 冬の移籍情報

ヘスス・ダトロ（ボカ→ナポリ）／**クレーベル**（サントス→インテルナシオナル）／**チアゴ・カルレット**（サントス→バレンシア）／**ジュニオール**（サンパウロ→インテルナシオナル）／**ジャーメイン・ペナント**（リバプール→ポーツマス）／**トニ・クロース**（B·ミュンヘン→レバークーゼン）／**ゼ・ロベルト**（B·ミュンヘン→フラメンゴ）／**ルーカス・ポドルスキー**（B·ミュンヘン→ケルン）／**クラス・ヤン・フンテラール**（アヤックス→R·マドリード）／**デニス・ロンメダール**（アヤックス→NEC）／**ロナウド**（ミラン→コリンチャンス）／**ニコラ・ジギッチ**（バレンシア→ラシン·サンタンデール） など

生まれ変わった計略を活用せよ!

Ver.3.12 計略変更点リスト

今回、多くの計略に大幅な変更が加えられた。戦況を大きく塗り替えるほどの変更もあるので、ここで紹介する表を見ていち早く新バージョンへ対応して勝利しよう!

Ver.3.12では、[illegible]カードは少なく、どちらかといえばこれまで使いにくかったカード[illegible]

下記の表を見れば、特に、必要士気が多めの単体の[illegible]や、[illegible]ジを受けるものといったペナルティのある計略[illegible]くにかなりの強化が施されていることが分かる。

これらは、単騎に頼るゆえの不安[illegible]使用時のペナルティの大きさに見合[illegible]果が得られるようになったといえる。英傑号令[illegible]使った安定した戦いだけでなく、強烈な[illegible]できるようになったため、戦術の幅がかなり[illegible]

これまでは「[illegible]チ使いこなせなかった」といった武将にも活躍の機[illegible]

注目武将ピックアップ!

・【SR】朱儁

[illegible]

・【R】盧植

[illegible]

・【SR】劉備

・【R】夏侯惇

・【SR】鄧艾

[illegible]略へと変化した。効果時間減少となっているが、それはわずかなもので、ほかの単体強化計略に比べれば効果時間は長めなので安心してほしい。

効果時間中に連続で突撃を決めれば、敵の[illegible]をつぶすことも十分に可能。

勢力	計略名	変更点	備考
漢	士気集積	効果時間延長(知力依存度大幅上昇)／**士気バック上昇**	知力6時の効果時間大幅延長
	決起の弱体化	**武力低下値上昇**	国力0で武力-3スタートに
	何進の大号令	**範囲拡大**	複数の味方を入れやすく
	漢王朝の希望	国力1以上時の兵力回復量減少	回復量は微減
	戦乱の一番槍	**武力上昇値上昇**	武力上昇値微増
	決起の大号令	**効果時間延長／効果範囲拡大**	効果範囲大幅拡大
	傍若無人	**武力上昇値上昇**	上昇値大幅上昇
	奸雄の謀略	**効果時間延長／効果範囲拡大／武力減少度上昇／減速効果上昇**	それぞれ微増
	決起の麻痺矢	効果時間減少／減速効果減少	国力0時の速度低下がかなりゆるやかに
	決起の不動車輪	**武力上昇値上昇／車輪範囲拡大**	武力上昇値微増
	戦乱の攻勢	**範囲拡大／最大返還士気上昇**	味方6人であれば6返還
	封印の睨み	**範囲変更**	範囲前方よりに
	決起の大車輪	効果時間減少／車輪範囲減少	効果時間微減
	憂国の戦計	**味方武力上昇度上昇／敵武力減少度上昇**	武力上昇値微増、武力低下値微増
魏	離間の計	範囲縮小	わずかに縮小
	神速戦法	効果時間減少	効果時間微減
	鬼神降臨	**速度上昇率上昇**	神速戦法より大幅な上昇率
	殿、私の馬を!	**武力上昇値上昇**	武力上昇値微増
	覇者の求心	**効果時間減少**／効果範囲調整	効果範囲が縦に長く、横に短く
	猪突猛進	**効果時間上昇／武力上昇値増加**	武力上昇値大幅上昇
	雲散の計	**効果範囲拡大**	僅かに拡大
	弱体化の小計	**効果時間延長／範囲拡大**	やや拡大
	剎那の怪力	**武力上昇値上昇**	武力上昇値大幅上昇
	魏武の大号令	**効果時間延長／効果範囲拡大・範囲変更**	範囲が前方よりに
	剎那の号令	**効果範囲拡大**	僅かに拡大
	剎那の神速	効果範囲変更	前方よりに変更
	隻眼将の大喝	**効果範囲拡大／強化時間延長／武力上昇値上昇**	範囲大幅拡大
	機略自在	**効果範囲拡大**	やや拡大
	神速の大号令	**効果時間延長**	効果時間微増
	隠密の神速行	効果時間減少／**武力上昇値上昇**	効果時間微減
	城内連環の計	**効果時間延長**／減速効果減少	効果時間大幅延長
	氷の嘲笑	効果時間減少／**武力低下値上昇**	武力低下値大幅上昇
	兵糧寸断	**効果時間上昇**／回復減少効果減少	効果時間大幅延長
	駆虎呑狼の計	範囲変更	かなり手前よりに
	地勢の透察	**効果時間延長**	効果時間微増
	若き血の滾り	**効果時間延長**	効果時間微増
魏、呉	突破戦法	**乱戦時移動速度上昇**	ほぼ速度低下なしに
魏、漢	誘惑	**武力低下値上昇／速度減少率上昇**	武力低下値大幅上昇

※太字は上方修正。備考は編集部調べです。

・【R】貂蝉　【UC】甄皇后

[illegible]

・【SR】馬超　【SR】魏延

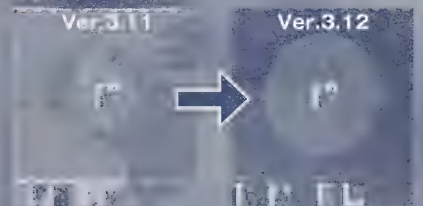
馬超は突撃ダメージが上がり、どちらも移動速度の上昇率が上がった。迎撃のリスクも大きくなった[illegible]可能だ。

・【R】孫策

[illegible]とは思えない強烈な効果を発揮するように。とはいえ、当然知力は相変わらずなので、ダメージ計略をくらったときなどにカバーできるカードを併用することで弱点を補うことも考えよう。

・【SR】龐統

効果範囲が狭くなったかわりになんと計略範囲の角度を変更できるようになっている。

・【SR】孟獲

・【UC】呂蒙

[illegible]値が上がり、それにともない武力の最[illegible]高いものに。必要士気は5と多めだが、[illegible]強さはかなりのもの。敵と接触直前に[illegible]高いうちに敵を蹴散らしたい。

・【SR】馬超（群雄）

「全軍突撃」は、なんと「神速[illegible]移動速度上昇率に。そのかわり武力上昇値は低くなってしまったが、突撃の威力が上がっているので[illegible]だろう。人馬一体との併用で安全に[illegible]といった方法もアリだろう。

勢力	計略名	変更点	備考
蜀	精神統一	効果時間延長	効果時間微増
	挑発	効果範囲調整	範囲が前方よりに
	連環の計	効果範囲縮小	やや縮小
	落雷	ダメージ値減少	ダメージ僅かに低下
	白銀の獅子	速度上昇率上昇／突撃ダメージ上昇	神速戦法より大幅な上昇率
	連環のススメ	効果範囲調整	角度が変更できるように
	桃園の誓い	効果時間延長／効果範囲拡大	効果時間微増
	劉備の大徳	効果範囲拡大	大幅拡大
	奮激戦法	兵力回復率減少	回復量やや減少
	若き血の目覚め	効果時間延長	効果時間微増
	巨象猛進	武力上昇値上昇	武力上昇値大幅上昇
	車輪の伝授	効果時間延長	効果時間微増
	唯我独尊	速度上昇率上昇	神速戦法より大幅な上昇率
	老当益壮	効果時間短縮／武力上昇値減少	武力上昇値大幅低下
	車輪の指揮	効果範囲拡大	僅かに拡大
	剛槍の伝授	効果時間延長／槍撃ダメージ上昇	効果時間微増
	臥龍の将略	効果時間延長／効果範囲縮小／突撃ダメージ上昇／速度上昇率上昇（騎兵＆槍兵）	効果時間大幅延長
呉	遠弓戦法	効果時間延長／武力上昇値減少	効果時間大幅延長
	火計	効果範囲拡大	やや拡大
	漢の意地	効果時間延長	効果時間やや延長
	浄化の計	効果範囲縮小	大幅縮小
	若き王の手腕	効果範囲縮小	前方部分がやや縮小
	天啓の幻	効果範囲拡大	大幅拡大
	命がけの推挙	効果時間延長	効果時間やや延長
	流星の儀式	攻城力上昇	僅かに上昇
	孫呉の炎	効果範囲縮小／ため時間短縮	溜め時間大幅短縮
	雄飛の時	武力上昇値上昇／速度上昇率上昇	武力上昇値大幅上昇
	約束の援兵	武力減少	援護兵の武力大幅減少
	孫武の大号令	効果時間延長／効果範囲拡大／ため時間延長	効果時間やや延長、ため時間大幅延長
	突撃兵召喚	武力減少	突撃兵の武力やや減少
	槍兵召喚	武力減少	槍兵の武力やや減少
	若き血の昇華	効果時間短縮	効果時間微減
	一気呵成	効果時間延長／初期武力値上昇／武力減少速度減少	武力初期値大幅上昇
	我が屍を越えよ	効果時間短縮／効果範囲拡大／武力上昇値上昇	効果範囲大幅拡大、武力上昇値大幅上昇
群	自爆	範囲拡大	複数の敵を巻き込みやすく
	悪鬼の暴剣	効果時間延長／武力上昇値上昇／城ダメージ値調整	武力上昇値大幅上昇
	卑屈な急襲	効果時間延長	効果時間微増
	変化の術	効果時間減少	効果時間大幅短縮
	黄巾の群れ	兵力回復率減少	回復量やや減少
	暴虐なる覇道	効果時間減少／範囲拡大／武力上昇値上昇／速度上昇率上昇	槍兵が迎撃されないギリギリの速度に
	全軍突撃	効果時間上昇／武力上昇値減少／速度上昇率上昇／突撃ダメージ上昇	神速の大号令よりも速度上昇
	暗殺の毒	効果範囲拡大	わずかに拡大
	飛将降臨	効果時間延長／速度上昇／武力減少	神速戦法より速度上昇
	苦楽の舞い	効果時間減少	効果時間微減
	天下無双・改	効果時間減少／兵力回復減少	効果時間微減、兵力回復量微減
	蚩尤の如く	武力上昇間延長	最大値やや減少
	陥陣営	武力上昇値減少／攻城ダメージ上昇率減少	武力上昇値やや減少、攻城力やや減少
	完殺戦法	効果時間延長	効果時間微増
	大乱の暴風	効果時間減少／はじき効果調整	効果時間大幅短縮、弾く距離大幅アップ
	西涼の乱	効果時間減少／兵力回復値減少／武力上昇値上昇／速度上昇率下降	回復量やや減少
	強奪戦法	効果範囲拡大	大幅拡大
	虚誘掩殺の計	効果時間延長／効果範囲調整／武力上昇値調整	士気0時の武力上昇値大幅上昇

※[illegible]です。

大幅変更実行!

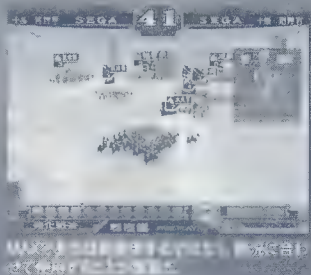
奥義変更点リスト

「3」になってこれまで大きな変更の無かった陣略の効果時間にも大幅な修正が加えられたため、それを使った戦術はこれまでとは全く違ったものになることも予測できるぞ。

効果時間に制限アリ

これまでは、効果時間が「長い」と記載されていたものは、奥義ゲージがマックスの時点で使用すると試合終了まで効果が持続していた。しかし、Ver.3.12では、すべての陣略に時間制限が設けられるようになった。これにより、「知勇兼陣をとりあえず使っておくか」といった使い方ができなくなり、奥義発動のタイミングが重要になった。

武力上昇のあるものは効果時間が短めに、どちらかといえば戦闘以外の面で特殊な効果を持つものの効果[illegible]。各効果時間をよく把握して発動タイミングを考えて使おう。

[illegible]

いかに活用するか？

効果時間が減った分、敵を効果範囲に誘い込んでの発動が重要になってくる。「極滅業炎」のような[illegible]守りに使うのであれば、相手が陣略の発動を見て逃げられないように、敵を深く自陣に誘い込んで、と、機を逃さず発動するのが重要になる。

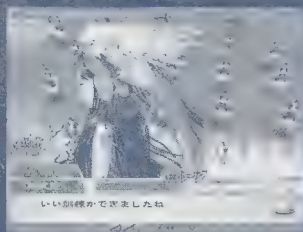
陣略をここぞという場面でしか使えないのは相手も同様なので、お膳立てを整えたら[illegible]も大事。各種計略と併用して少ないチャンスで敵をせん滅して勝負を決めてしまいたい。

[illegible]

奥義名	変更点	備考
再起興軍	**復活カウント調整**	奥義ゲージ非MAX時の減少カウント微増
兵力増援	回復量減少	回復量微減
防柵再建	柵回復度減少	0→6へ
太平要術	復活カウント調整	減少カウント微減
七星祈祷	回復量減少	回復量微減
集中増援	**回復量調整**	少数時の効果アップ
超絶再起	**ゲージが貯まりやすい**	属性を揃えれば試合中盤でマックスに
知勇兼陣	効果時間短縮／**効果範囲拡大**	効果時間は中程度
精兵戦陣	効果時間短縮／**効果範囲拡大／MAX時の武力上昇値UP**	効果時間は短め
精兵集陣	効果時間短縮／非MAX時武力上昇値減少	効果時間は中程度
知略昇陣	効果時間短縮／**効果範囲拡大**	効果時間は中程度
兵軍連環	効果時間短縮／効果範囲縮小	範囲大幅縮小、効果時間微減
突撃闘陣	効果時間短縮／**効果範囲拡大／突撃ダメージ上昇**	効果時間は短め
長槍閃陣	効果時間短縮／**効果範囲拡大／長槍効果上昇**	効果時間は短め
遠弓撃陣	効果時間短縮／**遠弓効果延長**	効果時間は中程度
極滅業炎	速度減少率減少／効果範囲減少	騎兵であれば範囲から逃れやすい
回復奮陣	効果時間短縮	効果時間は長め
指鹿為馬	効果時間短縮	効果時間は長め
撃破鼓舞	効果時間短縮／**効果範囲拡大／上昇士気上昇**	効果時間は長め
封印縛陣	効果時間短縮／**効果範囲拡大**	効果時間は短め、範囲大幅拡大
移動舞陣	効果時間短縮／**効果範囲拡大**	効果時間は長め
完殺抑陣	効果時間短縮／**効果範囲拡大**	効果時間は長め
十面埋伏	効果時間短縮／**効果範囲拡大**	効果時間は長め
諸刃劣陣	効果時間短縮／**効果範囲拡大／武力減少効果上昇**	効果時間は短め
転進再起／転進増援／転進防柵／混元一気／鉄鎖連環	変更点なし	なし

※[illegible]、備考は編集部調べです。

訓練 成長ボーナスの恩恵アップ!

対戦の内容にかかわることだけでなく、訓練による成長ボーナスにも大幅な修正が加えられた。今回は、成長ボーナスで得られるゲージの量が、支払った兵糧に見合っただけの大きな量へと変貌した。決して損をすることはないので、兵糧に少しでも余裕があるのなら、迷わず実行してほしい。

特訓に成功すれば、高レベルの軍師でもこれだけのボーナスを得ることができるぞ!

後漢の章

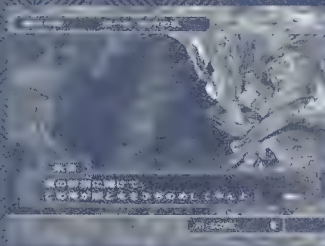
滅亡への道を歩み始めた漢王朝。それを支える武将たちの物語がこの「後漢の章」だ。皇甫嵩や朱儁をはじめとした後漢の名将たちや、若き日の劉備なども登場するぞ。

難易度はそれほど高くなく、これまでの英傑伝同様気軽に楽しめる。ここでは、最初の2章のポイントを稼ぐコツを掲載しておくぞ。

●第一章

張梁を中心とした黄巾党との戦いとなる。開幕のミッションは敵を倒すこと。盧植を最前線に配置して、伏兵を踏ませればすぐに達成できる。二つ目の突撃は、【R】孫堅を入れて決起の神速行でクリアすると楽だ。三つ目は、それらで国力ゲージをためておき、「憂国の戦計」で一気に攻め上がればいいだろう。

●第二章

張角を中心とした黄巾党との戦闘。開幕の攻城を決めるミッションは、騎兵を右端によせてスタートさせれば決めやすい。二つ目はやはり【R】孫堅が居ると楽に。槍兵が居ないので突撃で素早く敵を倒そう。三つ目は、それまでの行動で国力ゲージをためておけば、「決起の大号令」が力を発揮できるので問題ないだろう。

意外と知られていない漢の名将たち。英傑伝をプレイしつつ、彼らの生き様を目に焼き付けよう!

今月号では3rdエクスパンションの情報を先出しで紹介する。変更の加えられたシステムや新要素たっぷりのユニットたちに注目だ。また、付録のDVDにはPVも収録されているぞ!

お詫び▶付録DVD収録のPVにて、3rdエクスパンション稼動日が3月3日と表示されますが、正しくは3月4日となります。

悠久の車輪～Eternal Wheel～
■メーカー：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼動日：2008年3月11日
■使用基板：TAITO Type X2
イラスト：西村有加（TAITO）

3rdエクスパンションシステム変更点チェック!

バージョンアップによって、新カードだけでなくシステムにも変更が加えられる。事前にポイントをチェックしておこう!

ポイント1 各種スクリーンの表示が分かりやすく!

今回のバージョンアップで、メインスクリーン（以下上画面）のレーダーとプレイスクリーン（以下下画面）の表示がより分かりやすくなる。うまく利用すれば勝率アップにつながるぞ!

まず上画面のレーダーでは、ユニットがダメージを受けているかなどがエフェクトで分かるように。さらに召喚ゲージが100%になると、下画面と同様魔法陣にエフェクトが表示される。

また、どちらの画面でも、ユニットのAPが溜まっているかどうかがエフェクトで判別できるようになる。スキルなどでいつの間にかAPが溜まっていても、すぐ気が付くことができるぞ。

さらに、ユニットをアビリティの効果範囲に収めている時に、そのユニット上に表示されていたターゲットアイコンも変更される。範囲内の誰に影響があるかや、いわゆる「対象を取る」かどうかで形と色が変化するのだ。

これらの変更によって、戦況の把握がより簡単になるとともに、上画面を見ながらのプレイもスムーズに行なえるようになるぞ。

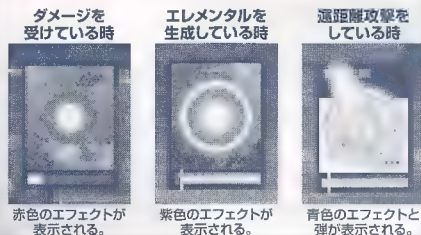
レーダー上のユニット表示

ダメージを受けている時

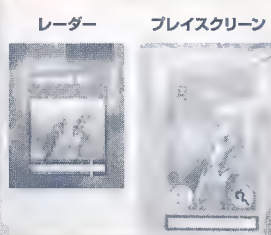
赤色のエフェクトが表示される。

エレメンタルを生成している時

紫色のエフェクトが表示される。

遠距離攻撃をしている時

青色のエフェクトと弾が表示される。

AP最大時のエフェクト

レーダー　プレイスクリーン

APが最大まで溜まってアビリティが使える状態になると、ユニットのAPが表示されている部分が点滅するようになる。非常に目立つので、簡単にアビリティが使える状態になったことが把握できる。

ターゲットアイコンの変更

色による区別

自分自身または範囲内全てに有効	黄
範囲内のランダム一体に有効	青
味方にマイナスの効果を与える	赤

形による区別

対象を取る

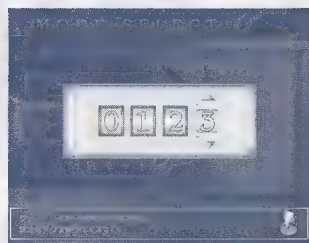
対象を取らない

味方に不利な効果がひと目で分かるようになったほか、ダライアスの「大津波」など、相手を選ばず攻撃するものには丸型のアイコンが表示されるように。

ポイント2 ナンバー対戦モード追加

今回新たに追加された対戦モードが、「ナンバー対戦モード」だ。これは、選択時に四桁のナンバーを入力することで、同じタイミングに同じナンバーを入れたプレイヤーを探してマッチングするモードだ。あらかじめ友人・知人同士で連絡して、時間とナンバーさえ決めておけば、遠方の人とも自由に対戦できる、というわけである。

その他のシステムは店内対戦とほぼ同じで、勝っても負けてもレーティングポイントの変動はなく、またレーティングポイントに大きな差があってもちゃんとマッチングする。遠方に対戦してみたい人がいるのであればぜひ活用しよう!

また、同じ店舗内での対戦でナンバー対戦モードを使用することもできる。これを利用すれば、四人以上のメンバーで店内対戦を行ないたい時も、狙った相手と確実に対戦できるぞ。うまく活用してほしい。

モード選択時にナンバーを入力する。偶然ナンバーがかぶることがないように、あまりに簡単な番号は避けよう。

ポイント3 新シナリオ「二振りの宿命」

「車輪の子ら」、「聖剣の行方」、「揺れ動く運命」に続き、新シナリオ「二振りの宿命」が登場。ついに力を解き放ち始めた混沌の剣と聖剣。これらが織り成す物語はより激しさを増していく……。今回のシナリオも目が離せない展開になりそうだ。

四つ目のシナリオということもあり、難度は「車輪の子ら」に比べると最初からやや高め。だが、2ndエクスパンションから同じシナリオを連続で何回もプレイすることで敵が弱くなるようになったので、諦めなければ初心者でも最後まで進むことができるぞ。腕に自信のある人は、そのまま歯ごたえのある高難度の戦闘を楽しんでほしい。

新たな戦いとなるシナリオモード「二振りの宿命」。ツインガルドの未来は果たしてどのように移りゆくのか……。

まずはボルタを中心としたシナリオからスタート。ここから各キャラクターのシナリオへと派生していくぞ。

「対象を取る」「対象を取らない」：ここでいう「対象を取る」かどうかとは、効果範囲を自分で動かして特定の相手を狙うか、エリア内から一定の条件のもと自動でターゲットを決めるかの違いで、ザウラクのアビリティ使用時などに重要となる。ダライアスの「大津波」などが代表的な「対象を取らない」もの。また、ツェのアビリティも画面全体から相手を選ぶのでこちらだ。

新しい種類のユニットが登場

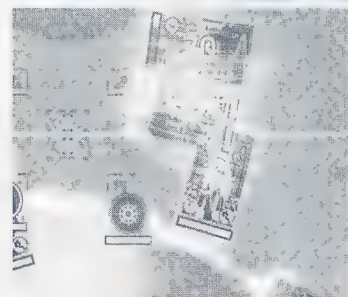
新たに公開されたスキルはあるがアビリティが無いユニット、そして前回紹介したAPの記載がないアビリティを持つユニット。これらについて詳しく解説するぞ！

賛美の歌い手シャテル　～スキルはあるがアビリティが無いユニット～

高い能力と新たなスキル

レシャなどと違い「スキルはあるがアビリティが無い」という一風変わったユニット。

これらのユニットはアビリティを持たない分それぞれの国家の同レベルユニットに比べてややパラメータが高めで、かつ今回公開されたシャテルとアルケスは新しいスキルを持っている。スキルの能力をよく把握して使えば、大きな戦力として期待できるだろう。

また、「アビリティの無いユニットを対象とする」アビリティも登場したため、それらのユニットとのコンボも期待されるぞ。

アビリティ抜きでの戦力としてはなかなか優秀。アビリティに関してはほかのユニットでカバーして戦うといいだろう。

幸運の児ナンティ　～MPを消費するアビリティを持つユニット～

アビリティ

幸運の息吹

このアビリティは2MP使用する。一定時間の間、範囲内の味方ユニットの攻撃力と防御力を上げ、HPを徐々に回復する。

APではなくMPを消費

前回紹介した《幸運の子ナンティ》のアビリティの詳細が判明した。それは、「一定量のMPを消費して発動する」というものだ。

MPを媒介とすることで、再出撃直後などにもすぐにアビリティが使えたり、連続で何回も使用することができたりと、これまでとは異なった戦術を立てて運用することができるぞ。また、MPは貴重なので、その分ナンティのアビリティは攻撃・防御を強化しつつHP回復、と非常に強力だ。

いかにしてMPを溜め、また、MPを消費した後はそれに見合うだけの戦果を上げるかが重要になる。無駄撃ちにならないように、このあたりをよく考えて使うといいだろう。

消費するのがMPなので、アビリティの効果発動中もMPさえあれば重ねがけすることが可能だぞ。

いかにしてMPを溜めるか

これらのアビリティを有効活用する為には、まず、わざと全滅してMPを溜める方法がある。MPが溜まる速度は、戦場にいるユニットの総LVが低いほど速くなるのを利用するのだ。

また、おなじシルヴァランドの《黄金樹のカルミア》との相性は抜群。カルミアの低めの能力をナンティのアビリティでカバーしてやることで、お互いの能力を引き立てることができるぞ。同様にMPの増加に関わるアビリティ・スキルを持つユニットと組み合わせれば、リスクを軽減して使うことができる。

ただいま選考中！

悠久の車輪の世界を広げるべく行なわれたこの企画、おかげ様でユーザーの皆さんから多量の応募をいただいた。悠久愛に溢れた作品が多く、現在各部門ともに悩みながらも鋭意選考中だ。

結果発表は次号3月末発売のアルカディア本誌で行なわれる予定となっている。それまで楽しみに待っていてほしい！

妄想の車輪 **アビリティだけ無いユニット補足:** 上記のシャテルのようなアビリティだけ無いユニットだが、次ページで紹介している《杯を掲げるアルケス》もそれにあたる。カードイラストからすると、このアルケスも新しいスキルを所持しているようだ。ほかにもこの種類のユニットがいた場合、それらも独自のスキルなのかもしれない。新タイプのユニットとして期待度は高いぞ。

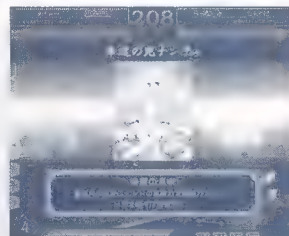
新カード12枚紹介!

稼動直前号ということで、前回に引き続き新カードの1部を紹介するぞ。このリストを見ながら新たなカードに思いをはせておこう!

新ユニットたちの特徴

今回追加される新ユニットたちの大きな特徴の一つは、前ページで紹介した「スキルはあるがアビリティが無いユニット」、「MPを消費するアビリティを持つユニット」という新たな種類のユニットの追加だろう。新ポルタの「アビリティの無いユニットを対象とする」アビリティにも注目したい。

さらに、これまではあまり目立つことのなかった「INT（賢さ）」が大きく関わるアビリティを持つユニットも追加された。ステラやシリウスが注目される日が来るか!?

今回紹介するもの以外にも、これらのタイプのアビリティを持つユニットは存在しそうだ。これらの新ユニットたちを使って、新たな戦術を組み立てよう!

これまでに比べて非常にクセの強い新ユニットたち。これらを使いこなして新たな戦いを勝ち抜いていこう！

アルカディア

賛美の歌い手 シャテル　U

アビリティ：
無し

無し

イラストレーター：TANA

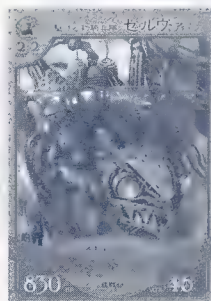
帝王 アレキサンダー　SR

アビリティ：
アルカディアの突撃【AP4】

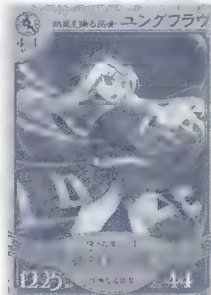
範囲内の味方アルカディアのユニットのHPを回復し、一定時間の間、攻撃力と防御力を上げる。効果終了時に、そのユニットは戦闘不能状態になる。

イラストレーター：Akihiko Yoshida (SQEX)

グランガイア

駆ける豹騎兵隊 セルヴァ　R

アビリティ：
死角からの急襲

このアビリティは2MP使用する。一定時間の間、範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び、攻撃力を上げる。

イラストレーター：安達洋介

熱風を操る巫女 ユングフラウ　U

アビリティ：
渇きの風【AP4】

敵エレメンタルをランダムに1個破壊する。その後、味方召喚士のMPが1未満の場合、敵エレメンタルをランダムに1個破壊する。

イラストレーター：柏餅よもぎ

シルヴァランド

幸運の児 ナンティ　C

アビリティ：
幸運の息吹

このアビリティは2MP使用する。一定時間の間、範囲内の味方ユニットの攻撃力と防御力を上げ、HPを徐々に回復する。

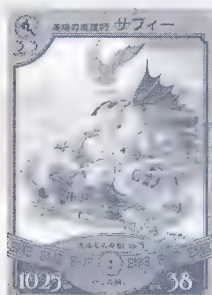
イラストレーター：葵久美子

世界樹の苗木 エリス　SR

アビリティ：
抑えきれない魔力【AP2】

一定時間の間、このユニットは以下の能力を得る。「このユニットが戦闘不能状態になった時、戦闘不能状態の他の味方ユニットを復活させる。」

イラストレーター：七瀬葵

スケールギルド

蒼海の魔道師 サフィー　U

アビリティ：
魔法石の発動【AP3】

一定時間の間、範囲内の味方ユニットの移動力を上げ、このユニットの賢さを上げる。このユニットの賢さが10以上の場合、更に防御力と移動力を上げる。

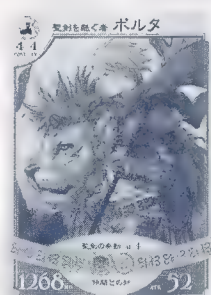
イラストレーター：ウスダヒロ

緑海の採掘者 ソプレイズ　R

アビリティ：
採掘作業【AP2】

一定時間の間、味方ユニットに以下の能力を与える。「このユニットが敵エレメンタルを破壊した時、敵召喚ゲージを減らす。」

イラストレーター：米谷尚展

バハムートロア

聖剣を継ぐ者 ポルタ　SR

アビリティ：
聖剣の発動【AP4】

一定時間の間、アビリティの無い味方ユニットの攻撃力と防御力を上げる。

イラストレーター：Akihiko Yoshida (SQEX)

杯を掲げる アルケス　U

アビリティ：
無し

無し

イラストレーター：四季童子

ネクロポリス

献身する サンザ　R

アビリティ：
成長する毒霧【AP4】

一定時間の間、範囲内の敵ユニットに一定間隔でダメージを与え、このユニットの賢さを上げる。賢さが8以上の場合、更に移動力を下げ、与えるダメージを増やす。

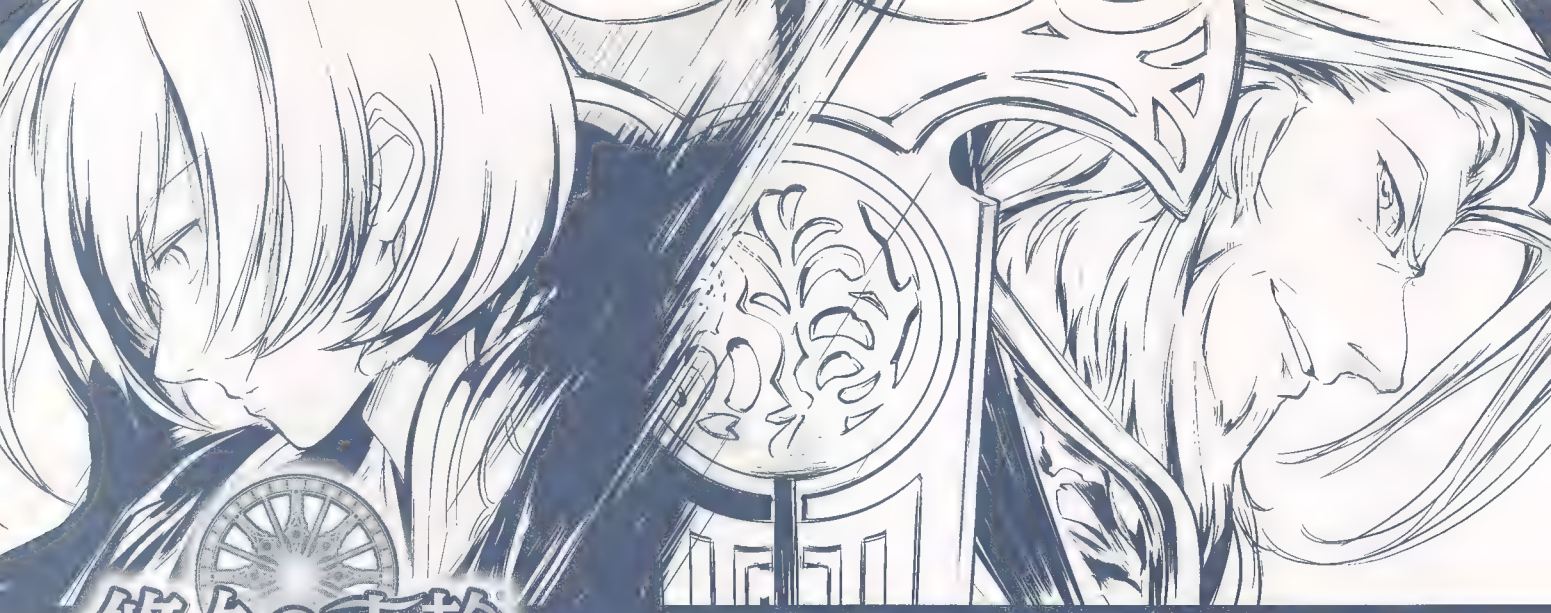
イラストレーター：末弥純

魅惑の ベンダー　C

アビリティ：
玉座の召喚【AP3】

範囲内の味方ネクロポリスのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の攻撃力50以上の敵ユニットの攻撃力と防御力を下げる。」

イラストレーター：末弥純

妄想の車輪 **有名イラストレーター多数参加:** 今回公開されたものだけでも、カードゲームやいわゆるライトノベルに詳しい人であれば見たことあるイラストレーターがちらほらと参加している。このほかにもたくさんのイラストレーターが参加しているとのことなので、新バージョンが稼動してカードを引いたら、ぜひイラストレーターも確認してみよう!

悠久の車輪 Eternal Wheel Heritage

混乱の帝都で、紡がれし希望――

第八話　共闘

「帝都への帰投は、進軍時とはコースを変え、しばし様子を窺ってからが」
「なぜだ？」
　馬上の聖王アレキサンダーが、横並ぶ騎士団長ダークの瞳を直視して問い返した。
「……なぜ……帝都を席巻する叛乱軍のことは説明申し上げたばかりですが」
「だからこそカサンドラ捕獲を措いてまでも、一刻も早く戻ろうとしておる」
　後方、昏き地平線に垣間見えていた神秘の森の大波めいた影々も、今や岩盤地帯の畝に完全に掻き消えている。
「叛乱軍は、重装廠で試作改造中であった量産型コロッサスを奪取した様相にて……」
　騎士団長ダークの声は、空を低く覆う雲同様に鉛色だった。
「……すでに帝都要所、および南東の防壁門は抑えられております」
「ふん、余が自ら打ち払ってくれる」
「奪われた改造コロッサスは拠点防衛を主目的とするものです。機能は試作機にて万全ならずとも、数は30を超え、オリジナルのストーンゴーレムに匹敵する巨大スケールなれば……現状の我々の戦力では……帝都外周の第一防壁門を突破することも至難であるかと」
　ダークの眼が周囲に振り向けられる。
　聖王遠征団の縦隊は、一糸乱れぬ進軍には程遠く、蛇行する河さながらに乱れていた。神秘の森での戦いを経て、傷を負っていない騎士団員はおらず、どの顔にも疲弊の蔭が色濃い。
「聖王、森に残してきた重騎馬大隊を呼び寄せ、改めて帝都突入の策を練ったほうが」
「これより帝都に帰還しようという王が、どうして策を練らなければならぬ。余は叛乱軍などに臆しはせぬぞ」
「……断崖を迂回した重騎馬大隊は、森との直接戦闘には関わっておらず、ほぼ無傷なれば、コロッサスの火力にも拮抗できるかと」
「無傷なればこそ、重騎馬大隊長には、敵残存兵の殲滅と、森のどこかに潜むであろう裏切り者カサンドラの捕獲を命じておる」
　アレキサンダーの語尾に被って、鳶の叫びにも似た声が飛んだ。
「二言目にはカサンドラ、カサンドラとっ」
　褐色の剣レマンだった。
「それはカサンドラ公爵は卑劣な裏切り者かもしれないけど、神秘の森の戦いで生死不明、朽ちているかもしれないし、もし生きていたとしても、ひとりよ、たったひとり」
「レマンッ」横手の馬上から、青き宝玉チュレージが鋭く短く言う。
　黄褐色のショートヘアを振り、レマンは言葉を続けた。
「帝都には、今、何十人ものカサンドラがいるのよ！　裏切り者ってことなら同じでしょ、叛乱軍は全員がカサンドラみたいなものよ、それなのに」
「レマン、タメ口」
　チュレージの今度は小声だった。
「それなのに、生死不明の公爵ひとりの捕獲に無傷の重騎馬大隊を送って、現実にいる叛乱軍に立ち向かうのは、森への突撃隊だったわたしたちだけ？　盾もなく、剣は斬り続けた獣脂と樹脂でなまくら、鎧はいたる処で裂けつつ、それでいて何基もの移動要塞に挑めって!?」
　岩盤地帯を吹き抜ける荒涼たる風に乗って、レマンの声が流れる。
　ダークの抑揚のない声音が風に追従した。
「……我ら聖剣に従いし騎士団なれば、聖剣の主が征けと命ずれば征くのみ、それが喩え冥府であろうとも」
「わたしは死ぬのが嫌で言っているんじゃない、こんなバカげた戦略は」
　咆哮じみた嘶きが轟く。
　突如として騎馬が暴れ馬と化し、レマンもろとも疾駆していた。
「いかんっ」ダークが手綱を打って追う。
「どうしたのだ？」
　アレキサンダーの問いに、馬を蹴立てるチュレージが応えた。
「レマンの馬、おそらくワーウルフの呪牙を受けていたのでしょう」
「毒か？」
「はい。獣人族の牙の一部には相手を凶暴化させる力があり、その牙に噛まれた者は筋肉のパワーが制御できなくなり、事例としては、骨格や皮膚組織までもが変型してしまうことも」

前方を疾駆するレマンの馬は、筋肉を人面疽のように、鬣を触手のように、それぞれ不規則に蠕動させている。
「どうすればいい？」
「血清があれば解毒できますが」
「ふん——血清か——ソゥリスにも血清さえあれば」
「医療兵！」
チュレージが振り向きざま叫んだ。
「用意している間はなさそうだな」
アレキサンダーが馬を加速させる。
ダークの怒号が届いた。
「飛び降りるんだっ」
行く手のレマンの馬は、冥府の獄獣を連想させた。
「だ、団長、両手が鬣に絡み付かれて」
レマンは獄獣の体毛に手首を拘束されてしまっている。
「ダ、ダメ、手が離れな……」
どうしても引き剥がせない、獄獣に乗せられたまま走り続けるしかない。
「この先は絶壁だぞっ」
「……退いてください団長、このままでは団長まで崖に落ちてしまいます」
蹄鉄の音が激しく交差する。
後方からアレキサンダーが追いすがった。選りすぐりの駿馬ならではの力か、たちまちにしてダークを越え、爆走するレマンに肉迫する。
「案ずるな、すぐに馬より解放してくれる」
「……ど、どうやって」
「両腕を斬り落とす」
真横で抜かれる聖王の剣に、レマンは青い瞳を拡大させた。
「ちょ……ちょっと待っ……」
「選べ、崖に落ちるのと、どちらが良い!?」
「ど、どっちも良くな……」
「決められぬのなら余が選ぶ！」
レマンの手甲に、聖王の剣が疾風を斬り裂いて白光する。
獄獣が大きくバウンドした。大岩を一気に乗り越える。
その先に、蹄が着地すべき大地は存在していなかった。激しくブレるレマンの視野に、遠ざかる自分の両手首と、そして、奈落の断崖絶壁が映り込む。

セントエルモの火にも似た蒼白い炎が、夢路の淑女シャローンの細く長い指先に纏われる。
怒号を発しながら迫る叛乱兵たちは、その姿を見ても——迎賓室付きのメイドだと思ったのか、あるいは女ひとりなど障害物にもならぬと判断したのか——突進速度を弛めることはなかった。
シャローンの姿がたちまちのうちに兵士らに呑み込まれる。
刹那、剣が床に投げ出される音が連続した。
手際よく給仕をする身の振りそのままに、シャローンは泰然と歩む。その指先にほんの少し触れられただけで、大廊下を突進して来た叛乱兵たちは、瞬時にして床に倒れ込んでしまっていた。
「メイド長っ」
後方から執事・統括する ボリジの声が届く。
「ホッ、まさか殺してはいないでしょうな」
「御安心を、ボリジ様、半年もすれば歩けるようになるでしょう」
踵を返しながら、シャローンは言った。
「いいですか、くれぐれも殺してはなりませんぞ、我々は媾和団、不死教団よりの和平の遣いということを忘れずに」
横手のドアを突き破って、傭兵が執事に襲いかかる。
「失礼ですがボリジ様」
シャローンはヘッドドレスを傾けて尋ねた。
「それは致死に値するのでは？」
ボリジのステッキが傭兵の甲冑を貫いて腹部に深々と突き刺さっている。
「ホッホッ、腎臓はふたつありますからな、ひとつくらいは失ってもよろしいでしょう」
「ふたつーっ！」
執事のさらに後方から声が飛ぶ。
「ふたつあるものなら壊していいんだー」
迎賓室で戦っている戦闘メイド ケッパーの声だった。戦闘メイドたちは、黒熊の傭兵ローモンドとともに、窓から押し寄せる一団に防戦している。
「えーと、ふたつあるものってぇ、目玉と耳と鼻の穴、肺臓と、あとは、キンタ……」
メイドたちの嬌声が響いた。
「男性の股間に触れろということ？」
「め、命令なら、仕方ないんじゃ」
「そ、そうね、ちょっとだけなら」
「ちょっとじゃダメよ、ギュギュって握らないと」
「ギュギュ……」
「いやよ、御主人様以外の男にそんなこと」
「御主人様以外って、あんた、ダルタニア様にそんなことしたの？」
「ダルタニア様はそんな下品なものは付けていません」
「そ、そうなの？」

Pickup Character

ピックアップキャラクター

「付けてる」コリアンダーがボソッと呟く。
「見たの？」
「見ていません」
「触った？」
「いや、いやよ、ダルタニア様は違うわ、ボリジ様なら三つも四つも付けてそうだけど」
室内を覗きかけた執事のステッキが、ガクッとドアに突き刺さる。
「ホッ、三つも四つもとは、それはまた女泣かせに見られたものですなあ」
「……化物」コリアンダーが呟く。
ローモンドが戦斧を横構えにしたまま後退して来た。
「おおっ、井戸端会議は事態が落ち着いてからにしてくれねぇか、早いとこ窓の鎧戸を下ろさねぇと、ゴキブリみたいに敵が入って」
閃光がローモンドを廊下へと吹き飛ばした。
追うように、爆煙が大蛇の動きとなって室内から流れ出る。
「爆飛槍のようですっ」
シャローンは爆煙を嗅いで言った。
「ホッ、遠隔攻撃ですか、これは分が悪い、抵抗のしようがありませんな」
続けざまの閃光が迎賓室の天井を破壊する。

「移動！　指示に従って移動せよ」
戦功会議所の噴水広場から、叛乱軍部隊が撤収を開始する。
「いきなり移動ってなんだよォ、あっちこっちがやけに慌ただしいぜ、何があったんだ」
部隊の最後尾で、フードを目深に被った騎士が、前方の同色の外衣に問い掛けた。
「よォ、その肩章は副指揮官だろ、教えてくれよ、あとは帰還する聖王たちを迎え撃つだけだったんじゃないのかよォ」

「……俺たちは叛乱貴族たちの傭兵だ、ただ命令に従っていればいい、詮索するな」
「ああそうかい、だったら戦功会議所にあった神聖金貨の山も詮索しないでくれよな」
「……何っ」
　前方の肩章フードが立ち止まった。
「よォ、オレはわけも知らされずに動かされるってのは嫌いでな、ここで引くぜ、傭兵仕事の賞与として神聖金貨をもらってな」
「……金貨だと……見つけたのはお前か？」
「あんたは詮索するなよな」
「待て、戦利品の話なら」
　月明かりから隠れるように、ふたつのフードの影が噴水の端へと足を運ぶ。
「よォ、山分けしねぇとは言ってねえよ、金貨を持ち逃げするにしても、状況がわからねぇと脱出ルートが問題だろ」

「……それもそうだな……うむ、改造コロッサスが配置変更中なんだ、部隊移動はコロッサスが抜けた外壁守護を人員で埋めるためで」
「コロッサスはどこへ？」
「あの巨大さだ、そうそう街中を闊歩できないからな、集結基地から一斉砲火で第二宮殿を狙うそうだが」
「はぁ？　宮殿は制圧したんだろ」
「第二宮殿に不死教団からの遣いが滞在していたみたいでな、そいつらが神聖騎士団の残党と手を組んで抵抗しているらしい。援軍で送られた傭兵団“白豹”は壊滅させられて、今は“銀虎”が向かっているそうなんだが」
「ならオレも援軍に行かなきゃなあ」
　目深のフードが笑う。
「だから、もう別チームが行っている、それよりも金貨を運ぶためのぉおおおおおおお〜」
　語尾が撓った。
「オレは援軍に行くぜ」
　肩章の男に突き刺した魔法剣を捻り、目深のフードが笑って続ける。
「その残党側の援軍にな！　嬉しいじゃねぇか、まだそんなに元気のいい仲間が残っていたなんてよォ」
「……おまえ、金貨を山分けしたくなくて」
　大粒の血滴をボトボトと垂らしながら、肩章の男が呻いた。
「よォ、察しが悪いな、それとも出血で朦朧としてんのか、金貨なんか最初からねぇよ」
　目深のフードを捲り上げ、煌く剣アルヴは赤毛の長髪を左右に振った。
「……金貨……」肩章の男が力なく折れる。
　アルヴは魔法剣を一振りし、戦功会議所を取り囲む灌木へと走り出していた。
　黒々とした繁みに向かって低く叫ぶ。
「誰が動ける!?　負傷者はそのまま隠れてろ」
　葉擦れの音に重なる低い返答に、アルヴは鋭角な顎を上下させた。
「鉄獅子の傭兵リッツ、法の盾キームか、二人は避難中の聖歌隊と合流してくれ、オレは第二宮殿に向かう」
　魔法剣を横構えに、アルヴは灌木帯を進む。
「煌くぜぇ！」

　巨大要塞・改造コロッサスの編隊が、瓦礫の広場を移動していた。
　夜霧ならぬ大量の粉塵が舞い、崩れた瓦礫をさらに押し潰す圧搾音が響き渡る。
「バカバカッ、なんで戻って来たのよっ」
　スーランは地響きに負けじと叫んだ。
　地面に倒れたまま、折り重なる建材の下敷きになって動けない。視野も限られていたが、それでも、少年の薄汚れた足元はハッキリと確認できた。
「ショウ、逃げるの、早く逃げ……」
　スーランは瞼を叩いた。
「……誰……ショウ、誰か一緒にいるの？」
　磨き込まれた、いかにも高級そうなブーツが近づく。瓦礫広場のバラックに棲む住人ではなさそうだ。
「フッ、僕を案内したこの子は“ショウ”というわけですか」
　澄んだ声とともに、流麗な顔に覗き込まれた。
「だ、誰？」
「――深紅の牙ダルタニア――君が“スー姉ちゃん”なのかな」
「は、はい、橡の宝箱スーランです」
　思わず丁重に答えていた。
「フッ、ならば君を助ければ僕の役目は終わりだ。そうだね、ショウ？」
「た、助けるって、いいから早く逃げて、重機でもないとこの破片は持ち上がらないし」
　スーランにのしかかっていた建材の群れが宙に迫り上がっていた。
「え？」
　ダルタニアが幾多の破片を――ほんの指先で――持ち上げているということを察するためには、数秒の間が必要だった。
「す、すごい力……」
「力仕事は苦手で、フッ、単なるレバレッジのバランスです」
　スーランの頭上の建材群は、幾何学模様を描いていた。端と端が接することで、互いを支え合い、それが綿々と連なってダルタニアの指先に続いている。
「スー姉ちゃん！」
　駆け寄る少年を、しかし、スーランは掌を伸ばして制した。
「ダ、ダルタニアさん、ショウを連れて逃げて、ここは移動要塞の基地にされてるの、アタイは足がダメだ、立てない、走れない」
「走る必要はないでしょう」
　幾何学模様を保っていた建材が崩れ落ちる。
　いつ引き出されたのかもわからぬまま、スーランは、ダルタニアのタキシードの胸元に――その両腕に――抱き上げられていた。
「ア、アタイはいいから、早く逃げて！　さっきから移動要塞がまた集まって来てて、どっかに砲撃してるし、震動だけでも危な……」
　スーランはハッと気づいた。

続いていた震動音が途切れている。
それどころか、一帯は墓場さながらの静寂に満ち満ちていた。要塞の駆動音も、それに伴う地鳴りも、圧搾音も砲撃音も、すべてが消え去っている。いつから？
……ダルタニアが来た時から!?　そうだ、震動音で会話も難しかったはずなのに、ダルタニアの声はハッキリと聞こえていた。
スーランは首を廻した。
闇中に要塞群のシルエットが聳え立つ。
太古の遺跡を連想させた……かつては栄華を誇ったが、今はただ残滓だけが佇む……。
「ど、どうして？」
「フッ、要塞を止めてくれというのも、ショウの願いのひとつだったのでね」
「止めた？　この要塞の群れを、ダルタニアさんがひとりで!?」
一輪の花がスーランの髪に飾られた。
「……え……あ、あの？」
「その花は、僕の手より、君の髪に在りたいそうだ」
「お、降ります、降ろして」
「立てないのでは？」
「……アタイこんなに汚れてるし、キレイな服が臭くなっちゃうよ」
「フッ、僕には花の香りしかしないが」
ダルタニアが薄く笑う。
「……でも……これ、お姫様ダッコ……」
「お姫様ではなかったのか」
「違う、違うに決まってる、こんな服だ、からかってるの!?」
「女性は誰しも、誰かのプリンセスであり、すべからく美しければ、衣服などには左右されない」
「……はい？」スーランは首を傾げた。
「この少年にとっては、君はお姫様なのだろう、君を助けるための行動はナイトであり、フッ、行動と言うよりも精神か、実際に動いたのは僕なのだが、しかし賭けに勝つということはナイトたる重要な資質のひとつであり」
「あの、何を言っているのか、わけわかんなくて……」
ダルタニアのシャープな眉が律動する。
「フッ、僕はどうやら、説明したり教えたり、そのような才能が欠けているようだ」
「ご、ごめんなさい……」
「謝罪の必要はない、欠けているならば足せばよい。自分の欠点を知るというのは心地良くも愉しいものだ。すべきこと、足すべきことがまた増えた。永遠に続く人生を持て余し、夜会にのみ喜悦を見出すロードにはなりたくないので

ね、フッ、もちろん夜会を否定しての言葉ではなく、日々の矜持のことであるのだが」
……わからないんですけど……と出かかった言葉をスーランは呑み込んだ。

煌く剣アルヴは、瓦礫の広場に静止するコロッサス群を呆然と見上げ、背後のメイドたちに振り返ろうとして、そのまま身を一回転させてしまっていた。
「って、おまえら、いつの間にオレの前に」
アルヴを追い越し、メイドたちが走る。
後方に残っているのは、青い肌の単眼鏡の執事と、黒熊の傭兵ローモンドだけだ。
「よォ、執事さんよ、これ、コロッサスを止めたの、あんたらのロードだって？」
「アルヴ殿には第二宮殿からの緊急脱出路を案内していただき、感謝の極みながらも、その件につきましては是非に御内密に」
「内密も何も、たったひとりで何基もの要塞を行動不能にしたなんて、誰が信用するってんだ、オレだって未だに信じられねぇぜ。とにかく、そのロード様に礼を言わねぇとな」
アルヴは前方に首を傾けた。
瓦礫の先、メイドたちが集まっている狭間に垣間見える赤っぽい長身の影が、どうやら、そのロードらしい。
「ホッ、お会いすると、内密ではなくなってしまいます。ここはひとつ、見て見ぬふりを是非とも。わたくしどもは、この戦闘には関与しなかった、あくまでも中立者ということで」
「中立って、コロッサスを半ダースもブッ壊しといて言うかよ」
「ホッホッ、ダルタニア様より報告を言付かった偵察用メイドの報告によると、破壊はしてはいないと」
「使えるのかっ」アルヴは声を高めた。
「要塞の関係者も気絶させただけであると」
「関係者って、よォ、コロッサスの数だけ魔法使いの操縦者がいるはずだぜ？　それに、あそこに並んでいる改造甲型には兵送用のカーゴが取り付けられてるから、一基で約20人、計60人からの強襲兵も控えていたはずで、その全員も、ただ気絶させただけ!?」
「そ、そのようですな……」
執事が歯軋りしながら声を漏らす。
「気絶させただけって、殺すより難しいんだぜ」
「わたしどもは中立であり、殺戮は望まず」
市街地のどこからか砲撃音が響く。
「よォ、この何基もが壊れてないなら最高だぜ、こっちの兵器だ、帝都外周の防壁門に陣取ってやがる叛乱軍のコロッサスともタイの勝負ができるぜ！　ローモンド、まだ残っている黒熊の仲間を集めてくれ。執事さんは聖歌隊への連絡を頼むぜ」
「で、ですから、わたしどもは中立であると」
アルヴはすでに駆け出していた。
「叛乱軍に逆襲だ、煌くぜェ」

MELTY BLOOD Actress Again

OLE, 1999-2008

今回は基礎キャラ攻略5キャラ分と、なぜなにMBAAの二本立て。メインキャラを伸ばすもよし、サブキャラを作るもよし。やり込みどころは多いぞ。

メルティブラッド アクトレスアゲイン
- ■メーカー：エコールソフトウェア
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発売日：2008年9月
- ■使用基板：NAOMI

ブローバックエッジ	BE
アークドライブ	AD
アナザーアークドライブ	AAD
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
クイックアクション	QA
クレセントムーンスタイル	クレセント(C)
フルムーンスタイル	フル(F)
ハーフムーンスタイル	ハーフ(H)
キャンセル	Ⓒ➡
ジャンプキャンセル	ⒿⒸ➡
EXキャンセル	ⒺⓍ➡

対戦攻略 アルクェイド

システムが強化され、ほとんど変更の無いフルアルクェイド。コンボのダメージもまだまだ健在！

Text：白

基本の立ち回り

通常攻撃、必殺技ともにかなり優秀な性能を持っているフル。通常攻撃は立ちB、しゃがみCがかなり強力。立ちBは空中ガード不能で先端にはくらい判定が無いので、対空やけん制技に多用しよう。しゃがみCは発生も早く姿勢も低いので対空としてなかなか優秀で、コンボにも重要なパーツだぞ。

どうだっ！のAは立ちBからや相手に張り付いたときの固めとしてかなり強力。コンボにも組み込めるぞ。Bは姿勢が低くなるので、前にでる衝撃波を対空として使うと強力。距離が長いので離れってしまった相手に固めや、暴れつぶしとしても有効だ。これもコンボに重要なので覚えておこう。EX版はとっさのコンボ用に使えるが、ゲージを消費してしまう分、フルのスタイルとしてはあまり使いたくないだろう。ゲージは温存したい。

ただし、Aうるさいっ！を対空として使った後に、ばーすと！につないでゲージを使うのはおすすめだぞ。ここぞというところでダメージを取っておこう。

固めに使う技

立ちBは－1フレーム、Aどうだっ！はガード後五分になった。リーチ生かして固めに使おう。

しゃがみC

手から先はくらい判定が無いしゃがみCは、けん制に強力。どうだっ！に連係させよう。

Bどうだっ！

何と、Bどうだっ！はガードされても1フレーム有利！　下段技でリーチも長い技なので強力。

スタイル考察

ハーフはコンボのゲージ回収率はいいものの、やはりコンボが長い分ミスをする頻度も高い。テクニカルなキャラといえるだろう。

クレセントは今作のアルクェイドの中で一番弱いのではないかと思ってしまう性能だ。前作から強化を受けてはいるが、何かが足りない。新境地を目指して頑張ってほしいところだ。フルはいい技がそろっていてコンボも簡単なもので威力が高いが、目押しコンボやビートエッジができない分、相手の動きに対応していくキャラになるだろう。

お手軽な昇り中段!!

フルはジャンプAが中段なので、ジャンプC（相手ガード）→着地ジャンプAが昇り中段として機能するぞ！　そこからジャンプ↓＋B→Aなにやってるの……！→追加とつなげよう！　固めからの低空ダッシュなどから強引に狙ったり、通常投げ後に仕掛けていこう。

画面端限定にはなってしまうが、かなりのダメージを与えられるぞ！

基本コンボ

①［しゃがみA→立ちB→しゃがみB→しゃがみC→↑+C］Ⓒ➡Bなにやってるの……！ⒿⒸ➡［B→C］ⒿⒸ➡［B→C］Ⓒ➡空中投げ

②［しゃがみA→立ちB→しゃがみB→しゃがみC］Ⓒ➡Aどうだっ！→立ちBⒸ➡［B→C］ⒿⒸ➡［B→C］Ⓒ➡空中投げ

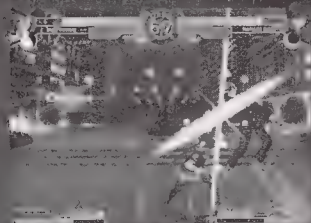
③（画面端）［しゃがみA→立ちB→しゃがみB→しゃがみC］Ⓒ➡Aどうだっ！→Aなにやってるの……！→ディレイ追加→しゃがみCⒸ➡Bどうだっ！→しゃがみCⒸ➡Bどうだっ！→Aなにやってるの……！→追加→Aなにやってるの……！（→起き攻めへ）

④空中攻撃カウンター→しゃがみCⒸ➡Bどうだっ！→Bなにやってるの……！ⒿⒸ➡［B→C］ⒿⒸ➡［B→C］Ⓒ➡空中投げ

MBAA事典 アルクェイド記事内コマンド：うるさい！（↓↓＋攻撃）、どうだっ！（↓↘→＋攻撃）、ばーすと！（↓↘→＋EX）、なにやってるの！（→↓↘＋攻撃）。

なぜなに MBAA Ver.A

最近のキャラクターランクについて、ゲストを交えていろいろと模索してみたぞ。

age：バージョンアップから2カ月ほど経過したけど、近頃のキャラ情勢はどんな感じ？
めんま：調整のおかげで、前バージョンに比べるとどのキャラでも闘えるようなバランスですよねぇ〜。
芳乃：露骨過ぎるキャラ差はないね。
いるす：吸血鬼シオンの存在を忘れてネェか！？　あいつの攻め止まらないんだけどマジで！！
ＳＡＴ：大会でも大活躍してますしねぇ。爆発力は折り紙付ですね。
めんま：確かに。でも凶悪過ぎる起き攻めとかがあるわけでもないから、読み合いで対処できるよね？
いるす：一回バなして大人しくさせとけってことですね＾＾
age：そのほかに注目すべきキャラはだれかな？
芳乃：メカヒスイとネロ。苦手にしてるキャラも多いし、スタイルの変化も加味すると、今まで以上にキャラ対策を練らなくちゃいけない。
いるす：安定どころでは志貴・七夜の評価も相変わらず高いよ。
めんま：全体的には、弱体化の網の目を逃れたキャラが猛威をふるってるって感じですかね
いるす：概ねそう。んで、そのほかのキャラは本当に団子状態かな。細かくランク分けとかはしづらいいね〜。
ＳＡＴ：その中でもちょっと異質なのが、琥珀・都古あたり。この辺は火力が高過ぎて、試合を一瞬で終わらせられますね。さらに都古なんて起き攻めまでガー不レベルですし……。
芳乃：火力は分かるけどガー不レベルの起き攻めとか、あったっけ！？
ＳＡＴ：最近、都古ちゃんが毎朝僕のことを起こしに来るんですよ。「お兄ちゃん、お兄ちゃん」って……。避けられるわけ無いじゃないですか！！
いるす：！？
めんま：病院逃げて〜〜！！！

強いキャラは居るが、全体のバランスはかなり縮まっている。

火力が高いキャラはやはり驚異。コンボの精度が勝率へ直結する!?

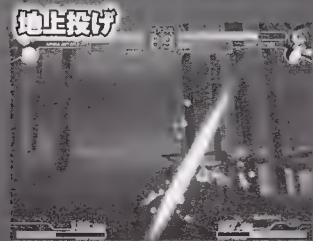
対戦攻略 有間都古

どのスタイルでも闘える有間都古。今回は高火力を誇るフルを中心に攻略しよう。

Text：フラン

基本の立ち回り

全体的にリーチが短い有間都古は、その分機動力が高め。まず相手を捕まえることから始めよう。

空対空で横に判定の強いジャンプBや、下への判定が非常に強力なジャンプCを使って相手に触りにいきたい。相手が捕まらないように逃げるようであれば、リーチが長いAごけいけんや、着地硬直を狙ったダッシュしゃがみCを交ぜていくと効果的だ。Aごけいけんは空中ガード可能だが、ヒット時には通常技でキャンセル可能なのでリターンが大きい。着地硬直がほとんど無いため、リスクは少ないので相手によっては積極的に狙ってもいいだろう。

地上投げ

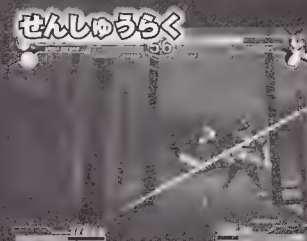
追撃が可能な地上投げ。リターンが大きいので積極的に狙っていこう。

ジャンプC

上から相手を押さえ付けるのに有効。都古といえばこの技。

Cしんきゃく

下段な上、ガードされても有利フレームが長い(5フレーム)。固めに重宝する。

せんしゅうらく

固めや連続技に使える便利な技。空中ガード不能なのもありがたい。

スタイル考察

クレセントは固め能力の高さやAれんかんたい→EXしんきゃくでの「攻め拒否能力」が高い分、火力が低め。

フルは一気に勝負を決めることができるほどの、全キャラ随一の火力やラッシュ力を誇る分、立ち回りや拒否能力の低さに不安が残る。ハーフはクレセントとフルの間をとったような性能なので、中途半端といえなくもない、といった具合。すべてがそろったスタイルが無いので、相手キャラやプレイスタイルとの相性を考えて3スタイルを使い分けるのが理想だろう。

Cしんきゃくでの崩し

Cしんきゃくは軌道が前ジャンプに似ているため、意外としゃがみガードされづらい。ジャンプ攻撃との二択として意識させ、いきなり投げを狙ってもいい。連続技を空中EXせんしゅうらくで締めることで確定のダウンを奪えるので、ここから二択を迫っていこう。

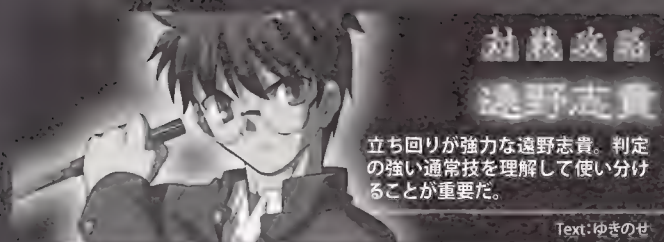
密着でCしんきゃくを出すと相手の裏へ回る。画面端以外で狙ってみよう。

基本コンボ

1.（フル）【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→➡+C】or 地上投げⒸ➡【立ちB→立ちC→➡+C】Ⓒ➡Bれんかんたい→ディレイ追加→（着地）Aごけいけん Ⓒ➡ジャンプ【B→C】ⒿⒸ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

2.（フル）【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→➡+C】Ⓒ➡Bれんかんたい→ディレイ追加→（着地）BごけいけんⒸ➡BせんしゅうらくⒿⒸ➡下り際ジャンプC→（着地）AごけいけんⒸ➡ジャンプ【B→C】ⒿⒸ➡【B→C】Ⓒ➡Bれんかんたい→EX→EXせんしゅうらく

4.（ハーフ、画面端）【しゃがみA→しゃがみB→立ちB→立ちC→➡+A×3】Ⓒ➡Bせんしっぽ→立ちB→追加BⒸ➡BせんしゅうらくⒿⒸ➡（着地）【しゃがみC→立ちB→しゃがみB】ⒿⒸ➡【C→B】ⒿⒸ➡【B→C】Ⓒ➡空中投げ

MBAA 有間都古記事内コマンド：れんかんたい([illegible]+攻撃)、しんきゃく([illegible]+攻撃)、ごけいけん([illegible]+攻撃)、せんしゅうらく([illegible]+攻撃)、せんしっぽ([illegible]+攻撃)

立ち回りが強力な遠野志貴。判定の強い通常技を理解して使い分けることが重要だ。

Text:ゆきのせ

基本の立ち回り

志貴の通常技はリーチが長く、なおかつ強力な判定も兼ね備えている物が多いので、その利点を最大限に生かした闘い方を覚えよう。地上戦ではしゃがみAで様子見をしつつ、リーチの長いしゃがみCを差し込もう。しゃがみCはリーチの長い下段攻撃なので中距離の相手に有効なけん制技だ。

フルでは多少異なるが、空中戦ではジャンプAとジャンプCを使い分けることが重要になる。ジャンプAは自分よりも上の相手に対して特に有効になる。主に相手の下り際のジャンプ攻撃に合わせる空対空技として活用していこう。ジャンプCは下方向に強力な判定を持っているため、相手が自分よりも下にいる時に意識して振っていこう。また、判定が持続が長いので、相手のジャンプを読み、ジャンプCを置いておく使い方も有効だ。フルはジャンプCのモーションが異なるため、同じ使い方は危険だが、ハーフやクレセントよりも横方向に判定が強いので、横方向へのけん制として活用していこう。

リーチが長く使いやすいしゃがみC。しかし、スキも大きいので使いどころを注意しよう。

判定が強いジャンプA。相手の跳び込みなどに狙って出していこう。

とにかく強力な判定を持つジャンプC。相手のジャンプに合わせて置いておくのが有効だ。

スタイル考察

ハーフは➡＋Cの判定の弱体化などの弱体化点が多いが、素早い機動力と判定の強い通常技を兼ね備えており、安定した強さを持っているスタイルだ。

クレセントはハーフ同様にEX切り札そのいちの無敵時間が削除されてしまったが、優秀な通常技がそろっているので、戦っていける。

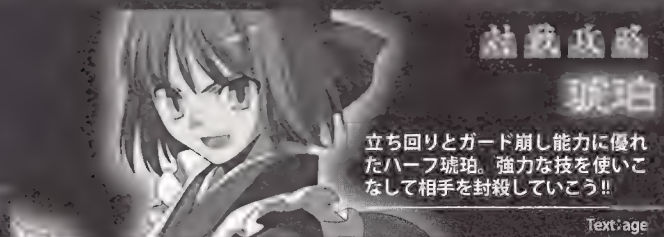
特殊な技が多いクセがあるフルだが、➡＋Bでの対空攻撃や横に判定が強いジャンプCなど優れた性能を持つ技が多く、使い方によっては強力なスタイルになるだろう。

ガードを崩すには振り分けが重要

全スタイル共通のA本気の構えBEやハーフのBE➡＋C、クレセントやハーフのBE立ちBなど、志貴は中段技を数多く兼ね備えている。しかし、どの中段も発生がそれほど早くないので、意識されると見切られてしまうことが少なくない。あまり中段に固執せず、地上投げや低空ダッシュなどで相手を揺さ振っていくことが重要になる。

相手に投げを意識させた状態ならば、発生が遅い中段技でも見切られにくくさせることができる。うまく投げと中段技の比率を考えて攻めを組み立てて相手のガードを崩していこう。

基本コンボ

- (ハーフ)[しゃがみA→立ちB→立ちC→➡＋C→➡＋A×3]→[しゃがみC→➡＋C→立ちB・B]Ⓙ➡垂直ハイジャンプ[B→C]Ⓙ➡[B→C]Ⓒ➡空中投げ
- (ハーフ)[しゃがみA→立ちB→しゃがみC]Ⓒ➡EX切り札そのに→[しゃがみC→➡＋C→立ちB・B]Ⓙ➡垂直ハイジャンプ[B→C]Ⓙ➡[B→C]Ⓒ➡空中投げ
- (クレセント)[しゃがみA→立ちB→しゃがみC→➡＋B→立ちB・B]Ⓙ➡垂直ハイジャンプ[B→C]Ⓙ➡[B→C]Ⓒ➡空中投げ
- (フル)[しゃがみA→立ちB→しゃがみC]Ⓒ➡B突発的に出る蹴り→ジャンプC→着地→ジャンプ[A→B→C]Ⓙ➡[A→B→C]Ⓒ➡空中投げ

立ち回りとガード崩し能力に優れたハーフ琥珀。強力な技を使いこなして相手を封殺していこう!!

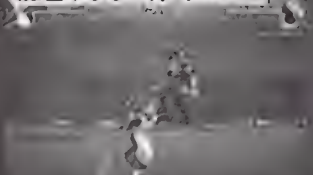
Text:age

基本の立ち回り

空中戦では、ジャンプBとCが頼りになる。Bは、リーチが長く、Cは、ホウキの先端にくらい判定が無いため、「置いておくように」出しておくことで、ジャンプで突っ込んできた相手を迎撃しやすい。

地上では、立ちAが強い。上下に判定が厚く、全キャラしゃがみガードをしていても当てることができる上、ジャンプの出掛かりもつぶしやすい。ダッシュから攻めるときはこれを軸にするといいだろう。

相手のガードを崩すときは、琥珀マグナムアッパーが強力。発生は4フレームと通常投げに比べやや遅めだが、大ダメージを狙える。画面端で空中投げを決めた後は、ダッシュからしゃがみAと琥珀マグナムアッパーでの二択を迫ることもできるぞ。

対戦に潤いを。は、相手の起き上がりに重ねたり、遠距離でのけん制に有効。Bは、技後にしゃがみAなどを当てて飛ばしつつ、相手の動きを抑えて攻め立てるといいだろう。

起き攻めで、跳び込みからと、いろいろな場面で積極的に狙ってダメージを与えたい。

Aは攻撃判定が広く、スキを狙われにくい。立ち回り、起き攻めで積極的に使っていこう。

このくらいの間合いであれば、一方的に攻撃できる。めくりを狙えるのもポイント。

MBAA事典 [illegible]

対戦攻略 七夜志貴

立ち回りが相対的に強化され、六兎に追加行動が付いた七夜に死角無し？

Text:いるす

基本の立ち回り

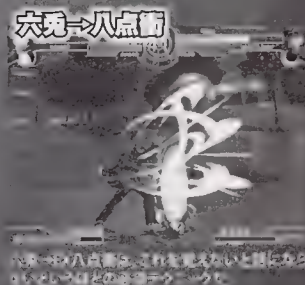
どのスタイルを選んでも闘えるが、その中で一つを選ぶとしたらCがオススメ。なぜなら攻守のバランスがよく、立ち回りで不利が付きづらいスタイルだからだ。

飛び道具を持つキャラに対して、一瞬で距離を詰められるBEB水月。中・遠距離で距離調整をしながら振れる八点衝。モーションの大きい技のスキに見てから攻撃を刺せる閃鞘・七夜。と立ち回りで頼れる技が多い。さらにスキがほとんど無く、中段・投げ・構えフェイントが全く同じモーションの閃鞘系とC水月というように攻撃の必殺技も強力なものが多い。立ち回りでBEB水月を相手に意識させるとC水月で相手がジャンプ、もしくは固まったらすかさずそのスキを突けるようにしよう。一度つかまえたら、八点衝、閃鞘、ダッシュ投げなどを駆使して、相手を惑わせることが勝利への近道だ！

なお、六兎は相変わらず無敵があり、EX八点衝につなげることでほぼ安定して相手の攻めを拒否することができるので、防御面も強いぞ。

このB六兎はガード不能なので立ち回りの[illegible]などに合わせよう。

[illegible]

[illegible]

スタイル考察

H、C共に連続技が重要。必要なパーツを解説するぞ。しゃがみCヒット後など少し浮いた相手にA抜刀・秘密の業物を当てたときに、↓↙←+B（押し続け）→Cでキャンセルし、しゃがみAで追撃が可能。クレセントでも使用でき、→+Cなどから狙うと距離が離れにくく有効だ。右の連続技②は、BEしゃがみCと空中追撃のC→Bの部分に一瞬ディレイを掛けることで安定する。④の連続技も追加のちゃぶ台返しを一瞬だけ遅らせて入力しよう。ループ部分は難度が高いので1セットでもいい。

サーキットブレイクを狙え!

琥珀のアークドライブは、しゃがみCヒット後にも相手をロックしてしっかり全段ヒットする。ゲージMAX時のコンボや、中段のBEA抜刀・秘密の業物後、しゃがみC抜刀キャンセルなどからつなぎ、一気に勝負を決めてしまおう。

ゲージを使えないようにできれば、優位な状況を作れるぞ

スタイル考察

Fはジャンプ↓+Cが強力。ジャンプの頂点付近からしか出せないが中段である上、ガード硬直が長い。固めの維持や前ジャンプをくぐってくる相手などに効果的だ。

Hは BEB水月が無いのが痛いが、コンボダメージは閃走・一鹿のおかげで高くなるので火力が高いキャラが好きな人はこちらがオススメ。さらに六兎をBで出すと全段空中ガード不能+無敵+追撃可能と高性能。ダッシュが低性能で空中から近付かざるをえないキャラに対して、いきなり使っていこう。

画面端で二択を掛けろ!!

必殺技の崩しに加え、前作からあるジャンプ即急降下（↓↓）～着地しゃがみBの崩しもまだまだ使える。今回は画面端での投げの後や、画面端ダウン追い打ちの後でもすき間ができ、表裏の二択を仕掛けられる（投げからはリーズバイフェにはできない）。

表裏二択後でも今回はコンボ選択をキチンとすれば相手を画面端から逃がさない。

基本コンボ

① 【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→立ちB・B】Ⓒ→C水月→ジャンプ【B→C】Ⓚ→【B→C】Ⓒ→空中投げ

② （中央限定）【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC】Ⓒ→閃鞘・七夜→【しゃがみA→立ちC→立ちB・B】Ⓒ→ハイジャンプ【B→C】Ⓚ→【B→C】Ⓒ→空中投げ

③ 【立ちC→しゃがみB→立ちB・B】Ⓒ→C水月→立ちB・BⓀ→ハイジャンプCⓀ→【B→C】Ⓒ→空中投げ

④ 【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→立ちB】Ⓒ→EX六兎→しゃがみA→立ちC】Ⓚ→【B→C】Ⓚ→【B→C】Ⓒ→空中投げ

⑤ （ダウン追い打ち兼地上受け身狩りコンボ）【しゃがみB→立ちC】Ⓒ→閃鞘・七夜→【しゃがみC→しゃがみA×n→しゃがみB】Ⓒ→A八点衝→EX六兎

基本コンボ

① 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ→Aお掃除です！Ⓚ→【B→C】→Ⓚ→【B→C】Ⓒ→空中投げ

② 【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→→+A×3→BEしゃがみC】Ⓒ→Aお掃除です！Ⓚ→【C→B】Ⓚ→【B→C】→空中投げ

③ （画面中央）琥珀マグナムアッパー→【しゃがみA（空振り）→BE立ちB→立ちA】Ⓚ→【B→C】Ⓚ→【B→C】Ⓒ→空中投げ

④ （画面端で）琥珀マグナムアッパー→【しゃがみA（空振り）→BE立ちB→立ちC】Ⓒ→B抜刀・秘密の業物→抜刀・ちゃぶ台返し→（【しゃがみA→立ちC】Ⓒ→B抜刀・秘密の業物→抜刀・ちゃぶ台返し）×1～2→【→+A・A→BE立ちB→しゃがみB→立ちC】→Ⓒ→Aお掃除です！Ⓚ→ジャンプCⓀ→【B→C】Ⓒ→空中投げ

MBAA事典 七夜志貴記事内コマンド：閃鞘・八点衝（↓↙←+攻撃）、閃走・六兎（→↓↘+攻撃）、閃走・水月（↓↓+攻撃）、閃走・七夜（↓↙←+B）、閃走・一鹿（↓↘→+攻撃）。

『2.6』の注目ポイントをピックアップ!!

すっごい! ARCANA HEART 2 アルカナハート2
～転校生 あかねとなずな～

●文中の略号は以下の意味を表します。
【】＝アルカナコンボでのつなぎ
Ⓒ＝キャンセルでのつなぎ　Ⓙ＝ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓗ＝ホーミングキャンセル、またはアルカナホーミングでのつなぎ

各種バランスが調整された『Ver.2.6』について、特に注目したい変更点があるキャラを攻略! P138の変更点リストもお見逃しなく!

Text:伝説のオタク&ケンちゃん

すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2月末バージョンアップ予定
■使用基板：eX-BOARD（エクスボード）

なずな

『2.6』では立ちAが連打キャンセル不能になり、A獣術・陽炎の性能が低下したため、連続技に使いにくくなった。基本連続技は、【しゃがみA→立ちB（1段目）→しゃがみC（1段目）】Ⓗ（➡＋D）→【しゃがみA→立ちA→しゃがみB】Ⓙ【A→B→C】→【しゃがみA→立ちB（1段目）→しゃがみB】Ⓙ【A→B→C】を使おう。Ⓗ（➡＋D）後のしゃがみAをなるべく低い位置で当てるのがコツで、そのほかのつなぎはすべて最速でOKだ。ただし、フィオナには最初のしゃがみAを最速の立ちBに変え、2段目からⒿ【A→B→C】へ。着地後は立ちAで拾おう。

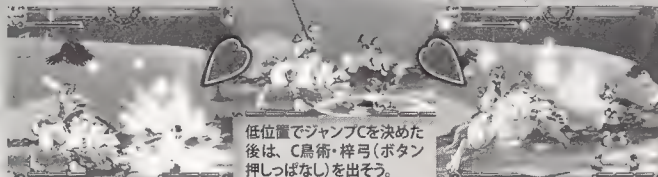
中段として強力なフロントステップ～後方ジャンプ昇り【B→➡＋B】も、A獣術・陽炎にはつなぎにくい。『2.6』では【B→➡＋B】のつなぎを一瞬遅らせ、着地後に一瞬だけフロントステップして前述の基本連続技につなごう。

昇りジャンプ【B→➡＋B】による中段は本作でも健在。新しい連続技を覚えて体力を奪おう。

注目の強化点は、杖術・魂極がダウン追い打ちでも相手をロックするようになったこと。起き攻めに役立つぞ。

主な使いどころは、前述の基本連続技を決めた後。着地後に最速でC鳥術・梓弓を出し、ボタン押しっぱなしで射撃を継続。ここで相手がダウン回避をしなければ、ダウン追い打ちで決まって杖術・魂極まで連続ヒットするのだ。ダウン回避されても終わり際に鳥術・梓弓が技が重なるので、有利な状況で攻めを継続できるぞ。

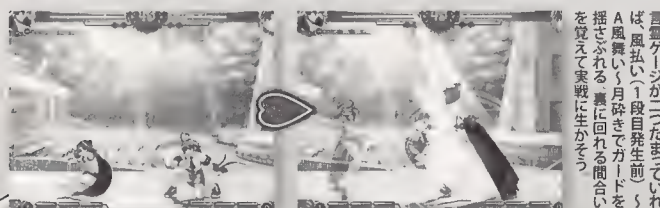
画面端で杖術・魂極を決めた後も、同様の起き攻めが可能。相手はダウン回避のほか空中復帰も可能だが、どの復帰動作に対しても鳥術・梓弓が重なるぞ。もちろん、相手が各種復帰動作を取らなければ鳥術・梓弓がダウン追い打ちとなり、杖術・魂極が連続ヒット。さらに攻め続けよう。

相手がダウン回避をしなければダウン追い打ちとなり、杖術・魂極まで連続技に。

低位置でジャンプCを決めた後は、C鳥術・梓弓（ボタン押しっぱなし）を出そう。

ダウン回避された場合は、復帰したところに鳥術・梓弓が重なる。攻めを継続しよう。

あかね

➡＋Cは『2.6』で硬直が減り、ガード後は10フレーム有利に。続けて1フレームすき間が空く立ちCや、連続ガードになる立ちBorしゃがみBに連係させ、さらに➡＋Cを出す固めが強力だ。ガードキャンセルが怖いので、アルカナコンボは入れ込まず相手の動きを確認しつつ出そう。

また、風払いは1段目の攻撃発生直前から言霊キャンセルが可能に。フェイントを兼ねた移動手段として利用でき、ある程度離れた間合いから風払い（発生前）～A風舞いで相手の背後に回り、さらに月砕きでガードを崩す、といった攻めが可能。下記写真の間合いを参考に狙おう。

言霊ゲージが二つたまっていれば、風払い（1段目発生前）～A風舞い～月砕きでガードを揺さぶれる。裏に回れる間合いを覚えて実戦に生かそう。

エルザ

A＆Bグロリアには、出始めに対投げ無敵が追加された。フロントステップから投げを狙うと見せかけてAグロリアを出せば、投げ抜け入力で暴発した投げ空振りや、⬅＋Dの終わり際にヒットさせやすいぞ。打点が低いしゃがみA（はぁとや冴姫など）を避けつつ攻撃できるのも強みだ。ヒット時はキャンセルで各種超必殺技につなぐか、Ⓗ（➡＋D）→しゃがみAから連続技を決めよう。

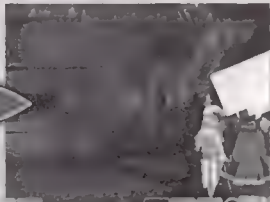
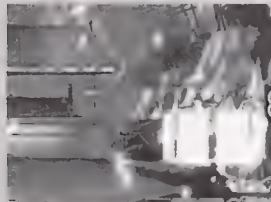
しゃがみC、⬅＋Cは、攻撃発生が早くなっている。しゃがみCはリーチが長く、ヒット時はAキリエから空中連続技が決まるので、地上戦で差し込むように使っていこう。

フロントステップからの投げに、対となる選択肢としてAグロリアを交ぜていく。投げ抜け対策になり、相手キャラによっては暴れもつぶしやすい。

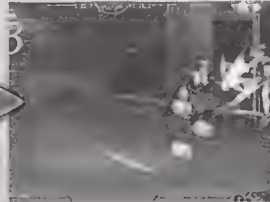
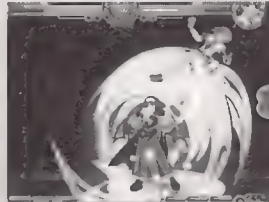
すっごい! ひみつメモ
●なずな補足：キャサリンに対しては、基本連続技後に最速でC鳥術・梓弓を出すと、ダウン追い打ちになっても杖術・魂極がつながらない。キャサリンには一瞬遅らせてC鳥術・梓弓を出そう。
●あかね補足：➡＋C→しゃがみBの連係は、➡＋C後にガードキャンセル➡＋Dを使われても、相殺不能の無敵必殺技以外には相殺が発生することが多い。反応して立ちAを出せれば理想的だ。

ドロシー

ミスディレクションの変更によって可能になった起き攻めと、そこに持ち込む連続技を紹介するぞ。

まずは相手を画面端に追い詰め、【しゃがみA→⬅+C】Ⓒ▶トリプル・フェイス→スペキュレイション→ジャンプC→（着地）⬅+C→（スペキュレイションヒット）→⬅+C→ジャック・ラビット〜クイーン・ビーと決める。その後、一瞬遅らせてシャッフルを出すと、ニュートラル、後方どちらのダウン回避にも重なり、ダウン回避をしない相手にはダウン追い打ちでヒット。キャンセルでミスディレクションを出せば、フルハウスを完成させつつ攻められるぞ。

連続技後に一瞬遅らせてシャッフルを出し、キャンセルでミスディレクションを出せば、こちら側か大幅に有利な状況でフルハウスを完成させられる

クラリーチェ

Aラ・バレストラには、動作開始直後の指先付近に攻撃判定が追加。発生が3フレームと早く2フレーム目までは上半身無敵なので、対空に役立つ。持続時間は1フレームと短いので、正面からの低空空中ダッシュに合わせたり、立ちCで相手のジャンプ攻撃を相殺後に使おう。

また、1段目は各種超必殺技でのキャンセルやホーミングキャンセルができ、キャンセルを遅らせると2段目の飛び道具部分も発生する。空中の相手に、Aラ・バレストラ（1段目）Ⓒ▶（一瞬遅らせて）イル・ラピメント→（飛び道具部分ヒット）→Bラ・グランフィアなどがつながるぞ。

イル・ラピメントのほか、一部のアルカナ超必殺技でキャンセルしても連続技に持ち込める。最速でキャンセルすると2段目が発生しないので注意。

このは

むささびの術は動作をキャンセル可能になるタイミングが大幅に早くなったため、空中連続技に組み込むことでダメージアップを図れる。

主な使いどころは、【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶A疾風突きⒽ▶（➡+D）→【立ちB→➡+B】Ⓙ▶、A滝登り（1段目）or➡+CⒽ▶（➡+D）→【立ちB→➡+B】Ⓙ▶、（相手画面端）【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶B疾風突き→【立ちA→しゃがみE】Ⓗ▶（ニュートラルD）などの後　ジャンプ【A→B→C】Ⓒ▶ムササビの術→BⒿ▶【B→E】Ⓒ▶C飯綱落としの術とつなぐのが、簡単かつ高威力なので覚えておこう。

攻めの連係に組み込むのも強力　接近戦て昇り2段ジャンプEをカートさせた後、むささびの術→ジャンプ【B→C】と出せはしゃかみカートを崩せる

リーゼロッテ

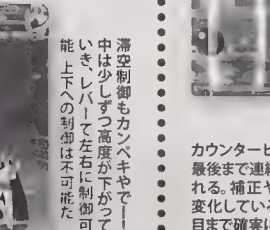
『2.6』で追加された【（人形分離時）しゃがみC→➡+C】のアルカナコンボは、発生4フレーム以上の技では割り込まれない上、ジャンプによる逃げをつぶせる　また、➡+Cは発生前のカバン部分に相殺判定があるため、しゃがみCの先端をガードさせた後に出せば、発生3フレーム以下の技でも打点が高ければ相殺できる。相殺後は➡+Cを出し切れば、無敵技以外ではつぶされにくいぞ。

なお、➡+Cはガードされても6フレーム有利なので、続けて立ちBやしゃがみBを出せばまず割り込まれない。しゃがみCのスキをフォローしつつ攻めを継続できるのだ。

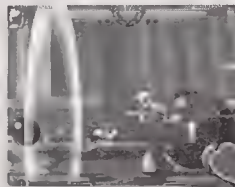
人形が近くに居る状態なら、下方向+BC同時押し（しゃがみC）→➡+Cと素早く入力すれば、➡+Cのみヒット時に人形の攻撃で拾って追撃可能。

キャサリン

『2.6』では、ジャンプ中にAC同時押しで新動作「滞空制御もカンペキやでー！」が可能となった。通常技キャンセルでは出せず、ある程度の高度以上でないと出せないが、空中での動きの幅を増やせるぞ。

ただし、動作中は攻撃を出すことができるものの、ガードはできないので注意。相手に追いかけられるような状況で出すと危険だ。ホーミングゲージを回復したいときなどに、間合いを離すために使おう。

滞空制御もカンペキやでー！中は少しずつ高度が下がっていき、レバーて左右に制御可能　上下への制御は不可能た

冴姫

『2.6』ではガルフ・ダグザがパワーアップ！　突進中の無敵時間が長くなった上、1段目がカウンターヒットしても相手がダウンしなくなっている。そのため、被カウンターヒットの時間が長い飛び道具に対しても、避けつつ最後までヒットさせられるぞ。

ガルフ・ダグザは、キャサリンの➡+C、⬅+Cやこのはの手裏剣対策に便利。無敵時間が長く……、

カウンターヒットさせても最後まで連続ヒットさせられる。補正やダメージが変化しているので、11段目まで確実につなごう。

フィオナ

立ちC（最大タメ）は、『2.6』ではヒット時に相手がバウンドするため、立ちC（最大タメ）Ⓒ▶CカレトヴルッフⒽ▶（➡+D）→⬅+CⒸ▶BカレトヴルッフⒸ▶エクスカリバーといった追撃が可能。また、各種補正が重くあまりダメージは伸びないが、【しゃがみA→しゃがみC】Ⓗ▶（➡+D）→【⬅+C→立ちC（最大タメ）】Ⓒ▶CカレトヴルッフⒸ▶エクスカリバーなど、連続技に組み込むことも可能だ。

立ちC（最大タメ）は、単発で使ったときの見返りか大きくなったほか、連続技のハーツにも使えるように

すっごい！ひみつメモ　●ドロシー補足：今回紹介した連続技は、トリプル・フェイスを出すタイミングを少し遅らせ、カードが画面外に消えないようにするのがコツ。そのほかのつなぎは最速でOKだ。全キャラに対して決められるので覚えておこう。　●キャサリン補足：滞空制御もカンペキやでー!!は通常技をキャンセルして出せないが、空中の各種ガードキャンセルからは必殺技と同じタイミングで出せる。

『Ver.2.6』主要変更点一覧

『2.6』での各アルカナの基本能力と、主要変更点の詳細を一挙公開！　闘劇予選への参加を考えている人はもちろん、そうでない人もしっかりチェックして、新たなバージョンにいち早く対応しよう！

●変更点一覧の見方：変更された各数値は「前作→本作」の形で表記。また、多段技の持続時間は「1段目（攻撃判定の無い時間）2段目……」の形で表記しています。各略称の意味は以下の通りです。
F＝フレーム　Dm＝ダメージ　Dm補正＝ダメージ補正（単位は%）、連続技の初段に使うと数値が変わる技は通常（初段）の形で表記　復帰補正＝空中復帰不能時間の補正（単位は%）　復帰不能＝空中復帰不能時間

アルカナ	攻撃力	防御力	アルカナフォース発動中			パワーゲージ増加量補正			ホーミング回復速度	ブラスト効果時間
			攻撃力補正値	防御力補正値	ゲージ減少速度	攻撃時	ガード時	被ダメージ時		
音	264	-792	100	103	160	90	75	85	95	300
花	-264	-1320	103	100	160	85	0	85	100	300
聖	264	-3168	103	107	130	85	80	110	100	300
磁	0	792	100	103	200	90	100	110	85	300
氷	0	-528	108	100	160	100	90	85	95	360
鏡	-528	-528	90	90	100	85	85	85	105	480
罰	1320	-1584	112	88	160	115	75	35	100	360
罪	264	528	100	105	140	80	90	160	90	360
愛	0	0	105	105	160	100	100	80	100	360
雷	264	-1584	108	102	180	75	100	95	90	420
時	0	-1320	100	100	180	85	85	85	45	360
樹	0	-1848	103	100	220	100	120	20	100	300
土	-528	1320	100	130	220	70	125	110	40	240
火	792	-1056	110	90	220	105	55	55	90	240
風	-792	-2112	103	95	160	80	90	80	110	480
闇	0	-1056	100	105	200	85	90	95	80	420
魔	264	-264	103	103	180	100	90	95	80	300
水	0	264	103	105	100	95	80	90	90	360
鋼	528	528	130	130	200	0	125	125	100	480
光	-528	-1584	95	95	150	100	75	50	105	180

※□：強化　■：弱化

システム

●相殺：相殺後に各種ホーミング移動を使った際、ホーミングゲージに×印が付かないように

●特殊技の入力：振り向き中の入力は、振り向き後の向きに応じて判定するように

あかね

●バックステップ：横方向への移動速度が低下／空中判定11Fまで→13Fまで／全体21F→23F

●後方ジャンプ、空中ダッシュ、空中バックダッシュ：横方向への移動速度が低下

●ハイジャンプ：空中判定になるまで9F→10F／横方向への移動速度が低下

●三角跳び：跳び上がる高さが低下

●地上➡＋D：足元のやられ判定が前方向に拡大

●言霊キャンセル：連続技に組み込むとDm補正と復帰補正が減少分の8%回復するように（端数切り捨て）

●立ちA：持続4F→3F／硬直16F→20F／Dm700or500→800／Dm補正95(80)→95(70)／連打キャンセル不能に

●立ちB：硬直20F→22F／Dm1400→1500／相殺判定削除／蹴り足の下（持続部分は横）のやられ判定拡大

●立ちC：硬直24F→21F／1段目のDm1000→1100／1段目のDm補正95→95（80）／2段目の復帰不能15F→5F／2段目の上&前方向へのやられ判定拡大／2段目の下方向への攻撃判定縮小

●立ちE（通常）：持続10F→8F／硬直13F→21F

●立ちE（最大タメ）：発生29F→38F／持続6F→4F

●➡＋C：発生15F→14F／硬直11F→10F／Dm2000・1800→2100・2300／相殺判定13～14F→12～13F／攻撃発生前に相殺したときは1段目の攻撃判定が発生しないように

●しゃがみA:Dm600→500／Dm補正91(70)→87(70)／復帰補正96→94／足先のやられ判定拡大

●しゃがみB：Dm1200→1400／前&下方向への攻撃判定縮小／前方向へのやられ判定拡大

●しゃがみC:持続4F→2F／硬直18F→20F／Dm1800→2000／Dm補正87(70)→70／復帰補正94→90

●ジャンプA：発生4F→6F／持続13F→12F／硬直17F→16F

●ジャンプB：持続5F→3F／硬直17F→24F／Dm補正91(80)→87(80)／復帰補正96→92／足先（蹴り足）の攻撃判定縮小／前&上方向へのやられ判定拡大／相殺したときは攻撃判定が発生しないように

●ジャンプC：相殺判定1～10F→6～10F／相殺したときは攻撃判定が発生しないように

●ジャンプE：硬直21F→24F／足先の攻撃判定縮小

●風払い：言霊キャンセルが可能になるタイミング23F目→19F目（発生の1F前）／1段目Dm600→700

●鳥翔け：足先のやられ判定拡大

●月砕き（地上）：攻撃発生前の対打撃無敵が上半身無敵に

●花薙ぎ（空中）：動作中に着地した後の硬直4F→17F

●花映し：当て身成立直後のホーミングキャンセルが不可能に／反撃技空振り時、硬直の8F目から言霊キャンセル可能に／反撃技空振り時、着地後の硬直1F→8F

●風舞い（空中）：言霊キャンセルが可能になるタイミング9F目→7F目／Aを超低空で出しても動作途中で着地しないように

●風紋（空中）：着地後の硬直7F→13F

●瞬刻：画面暗転まで0F→8F／硬直中の被カウンターヒット判定削除／段階上昇に必要な連打回数が減少

なずな

●立ちA：連打キャンセル不能に

●しゃがみA：連打キャンセルが可能になるタイミング11F目→13F目

●ニュートラル投げ：1段目のDm補正83→100／1段目の復帰補正92→100

●獣術・陽炎（A）：発生8F→12F／硬直11F＋着地後11F→16F＋着地後9F／Dm2500→1800／Dm補正83→83（70）／空中判定3～26F→6～35F／1～11Fが被カウンターヒット判定に／上下方向への攻撃判定縮小／投げられ判定が下方向に移動／上方向へのやられ判定縮小／軌道変更（高度上昇）／横方向への飛距離増加

●獣術・陽炎（B）：発生8F→12F／硬直18F＋着地後6F→28F＋着地後11／Dm2500→2200／Dm補正83→83（70）／空中判定3～37F→6～51F／7～11Fが被カウンターヒット判定に／上下方向への攻撃判定縮小／投げられ判定が下方向に移動／上方向へのやられ判定縮小／軌道変更（高度上昇）／横方向への飛距離増加

●獣術・陽炎（C）：発生8F→12F／持続36F→43F（着地後3F目まで持続）／2段目への移行タイミング28F目→32F目／硬直3F＋着地後7F→13F／全体53F→67F／Dm補正83×2→83（70）×2／空中判定3～46F→6～51F／1～11Fが被カウンターヒット判定に／1段目の上下方向への攻撃判定縮小／1段目の投げられ判定が下方向に移動／1段目の上方向へのやられ判定縮小／軌道変更（高度低下）／横方向への飛距離増加

●獣術・陽炎（空中A）：硬直、着地後12F→着地後10F／そのほかの変更は空中判定以外、地上版と同様

●獣術・陽炎（空中B）：硬直、着地後12F→着地後15F／そのほかの変更は空中判定以外、地上版と同様

●獣術・陽炎（空中C）：持続36F→59F／硬直、着地後12F→着地後20F／そのほかの変更は空中判定以外、地上版と同様

●枝術・魂極：2～10段目のDm補正91→95／2～10段目の復帰補正96→98／12段目のDm補正100→50／12段目の復帰補正100→80／12段目の復帰不能30→0／ダウン追い打ちでもロックするように／ヒット時の硬直23F→31F／ヒット時はDm補正に関係無く、相手は接地まで各種復帰動作が不可能に／ヒット時、接地後のバウンドが高く

●鳥術・梓弓：矢にもケズリダメージが追加

ペトラ

●L.G.A counter fire：持続、A版2F→9F、B版2F→6F／硬直、A版32F→25F、B版32F→28F／B版の攻撃判定が横方向に拡大

キャサリン

●新動作：ジャンプ中にAC同時押しで「滞空制御もカンペキやでー！」が可能に／最大108F持続／20F目以降は攻撃で動作をキャンセル可能／動作中レバー左右で軌道制御可能／ジャンプ攻撃をキャンセルして出すことは不可能

●ジャンプB&C：動作を前作垂直ジャンプ時のものに統一（斜めジャンプB発生13F→11F／斜めジャンプC発生15F→13F、相殺判定1～7F→1～5F）

ゼニア

●タレアドールは倒れない：1段目の下方向への攻撃判定拡大／ヒット時の硬直14F＋着地後13F→13F＋着地後8F

ドロシー

●ミスディレクション：ジョーカーとして役を成立させる効果が追加

●フォーカード（J）：ミスディレクションの効果追加により成立させられるように（成立時の効果はフルハウス同等）

エルザ

●しゃがみC：発生15F→13F／硬直20F→21F

●⬅＋C：発生15F→14F

●ジャンプE：硬直21F→19F

●クレド：A版は1～4F、B版は1～12F、C版は1～11Fが対投げ無敵に

●グロリア（A、B）：空中判定になるまで（A版は1～3F、B版は1～7F）対投げ無敵に

クラリーチェ

●ラ・バレストラ（弾）：吹っ飛び方向、上方向→横方向

●ラ・バレストラ（A）：本体の手元に攻撃判定が追加／弾の持続5F→6F／弾の発生30F→26F
※手元部分のデータ：発生3F／持続1／吹っ飛び「ノーマル」／Dm500／復帰不能25／Dm補正95（70）／復帰補正98／ガード方向「全」／1～2F上半身無敵

はぁと

●立ちB：根元部分の下方向への攻撃範囲縮小／上半身（頭部以外）の上方向へのやられ判定拡大

●立ちC：根元部分の上方向への攻撃範囲縮小／上半身（頭部以外）の上方向へのやられ判定拡大

●ジャンプ中⬅＋B：膝下と頭上のやられ判定拡大

●ジャンプC：上方向と前方向へのやられ判定拡大

●ジャンプE：下方向への攻撃範囲縮小

●鉄拳ぱんち（C）：Dm補正70→83

●はーとふるぱんち（地上）：1段目の持続部分のDm補正91→91（70）／着地後の硬直7F→12F／移動（フロントステップなど）の勢いの付き方が弱く／A版の持続1F(1F)9F（9F）3F→1F（1F）3F（15F）3F／B版の上半身無敵（8～9F目）削除／C版の無敵1～13F→1～10F／C版の持続18F→3F（2F）13F

●はーとふるぱんち（空中）：持続部分のDm補正83→83（70）／硬直中の落下速度がやや遅く／着地後の硬直7F→12F／C版の8～16F目の足部分の攻撃判定を削除

●すっごいはーとふるぱんち（地上）：15段目のダメージ補正70→50／15段目の復帰補正90→80

●すっごい必殺きっく：蹴りが相手に当たらなかったときのみ、接地時の衝撃波に攻撃判定が発生するように
※衝撃波部分のデータ：発生着地後2F／持続1F／硬直30F／ガード時硬直差－19F／吹っ飛び「足払い（垂直）」／Dm3000／復帰不能56F／Dm補正50／復帰補正80／ガード方向「全」／各種キャンセル不能／相殺不能／当て身不能

冴姫

●ガルフ・ダグザ：接触判定拡大／無敵、暗転後20F→暗転後24F／接触判定の持続21F→33F／相手に接触してしまえば、硬直が解ける6F前まで派生1発目の入力を受け付けるように／派生1発目カウンターヒット時に相手がダウンしないように／10段目のDm補正95→50／10段目の復帰補正98→80／11段目のDm5000→8000

神依

●功刀：重ね掛けが可能に／重ね掛け一回につき、神依固有の技（逝斬、影宿、枯霊、死祀以外）のDmが100ずつ増加（功刀効果中のみ）／死祀使用時に効果が解除されるように

このは

●変わり身の術：当て身成立直後のホーミングキャンセルが不可能に

●むささびの術：攻撃でキャンセルが可能になるタイミング42F→12F

舞織

●桜花の舞：2Pでの攻撃発生直後のホーミングキャンセルが不可能に

●破魔の獅子吼（空中）：近距離に限り、相手の頭上から発生するように

美鳳

●白虎崩塵：下半身のやられ判定が前方向に拡大／被カウンターヒット判定、A版は1～5F→1～18F、B版は1～8F→1～21F、C版は1～11F→1～24F／BとC版の相殺判定削除

●玄武踏障（C）：3発目にガードクラッシュ効果が追加

●地克転身：無敵時間1～17F→1～12F

●天部仙掌：硬直38F→43F／2段目の相手の吹っ飛びが小さく／2段目後の自分の跳び退きが大きく

●大炮魔光：鳳凰崩戟への派生が可能に／Dm補正50→70

リリカ

●フリップスルー：空振り時の着地硬直がアクセルスライド（⬇⬋➡）扱いに（着地後2～12F間派生技へ移行可能）／着地まで被カウンターヒット判定に

リーゼロッテ

●しゃがみC（人形分離時）：➡＋C、立ちE、しゃがみEへのアルカナコンボルートが追加

●バーレは軽やかに（C）：全体49F→37F／被カウンターヒット判定削除

頼子

●生死を御する禁忌の魔術：地上のやられ状態を投げられるように

●天地を焦がす魔界の劫火：突進部分地上ヒット時、途中でダウン回避されないように

きら

●江古田式ランドマイン：相手の吹っ飛ぶスピード（頂点～落下）が速く／相手の上方向への吹っ飛びが高く

フィオナ

●立ちC（最大タメ）：Dm4500→5200／ヒット時は地面バウンドを誘発するように（復帰不能20F）／30～33F飛び道具反射判定追加

アンジェリア

●しゃがみB：足のつけ根の攻撃判定削除

●ジャンプC：Dm800×3→700×3／ヒットストップが5F短縮／空中復帰不能時間を前作斜めジャンプ時のもの（30F）に統一

●レバー入れ射撃特殊技：攻撃判定縮小／攻撃判定が無くなった後はすぐに弾が消えるように（攻撃持続時間は変わらず）／Dm補正95(80)→91(80)／復帰補正98→96

●ニュートラル投げ：モーション変更／最終段の吹っ飛びが地面バウンドに／総Dm2600→3200／総Dm補正50→35／総復帰補正86→72

●お願い私をつかまえて：姿が消えた瞬間に、自身の存在位置が出現地点に移動するように

●このまなざしはムーンライト（➡⬇⬊）：硬直中がダウン扱いではなく通常状態に／全体68F→71F

音のアルカナ

●立ち&しゃがみE（最大タメ）：タメ時間や吹っ飛び方向などが、ほかのアルカナ同様キャラ固有のものに

●エコー：相手の攻撃をガードしても消えないように

●カンティレーナ：連続技中に使うと、Dm補正91が掛かるように

花のアルカナ

●立ち&しゃがみE（最大タメ）：タメ時間や吹っ飛び方向方向などが、ほかのアルカナ同様キャラ固有のものに

磁のアルカナ

●スカンダロン：反射不可能に

鏡のアルカナ

●ファスマ（対なずな）：発生57F→58F／上下方向への攻撃判定縮小

●ファンタシア（対なずな）：発生暗転終了前17F→暗転後4F／1段目Dm補正95→95（70）

●ファンタシア（対あかね）：動作変更
※Ver.2.6のデータ：発生（61F）19F／持続2F（10F）2F（21F）8F／全体58F／吹っ飛び「足払い（垂直）・ノーマル・上方向」／Dm800・1400・2000／復帰不能56F・30F・22F／Dm補正91（80）・91・83／復帰補正96×2・92／ガード方向「全×3」

●ファンタシア（対あかね、空中）：発生暗転後66F→暗転後85F／持続、着地まで＋着地後14F→着地まで

●ファンタシア（対リーゼロッテ、空中）：別の技による時間停止中に動かないように

罪のアルカナ

●アサーダ：画面端の相手にヒットさせた際、自キャラにノックバックがかかるように

雷のアルカナ

●エムローン エナッド：Dm900×10→700×10／硬直32F→37F／10段目のDm補正70→50／10段目の復帰補正90→80

土のアルカナ

●岩戸：移動速度を通常➡＋Dの80%に統一

魔のアルカナ

●アンプワゾネ：復帰不能30F→1F

●ミルワール：飛び道具ヒット中に使用して相手より先に出現しても、出現途中の相手には追撃を決められないように

水のアルカナ

●各種水玉：相手の飛び道具反射判定で複数まとめて割られるように

●プレプルヴィウム：水玉の発生、暗転中→暗転後10F／全体20F→34F／アルカナホーミング可能タイミング、暗転後8F以降→20F以降

鋼のアルカナ

●ディカイオーシス：レバー入力に応じて発生順が変化するように

光のアルカナ

●ノーブルフォトン：Dm補正100→83／復帰補正100→92

●セレスティアルゲート：10段目のDm補正91→83

●全空中技：1回のジャンプ中に、必殺技と超必殺技をそれぞれ1回ずつしか出せないように

すっごい！ひみつメモ
●美鳳変更点補足補足：天部仙掌（2段目）空中ヒット後の間合いは、画面中央だと前作より近く、相手画面端だと前作より遠くなる。　●ドロシー変更点補足：ミスディレクションは、画面上にカードが5枚ある状態で出しても最初の1枚が消えない。5枚+ジョーカーで役を判定し、成立時は不要カードが自動的に消えてくれるのだ。ただし、ジョーカーは役成立時の飛び道具には変化しない。

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

**2009年
3月31日(火)
当日消印有効**

本誌備え付けのアンケート葉書に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数の場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

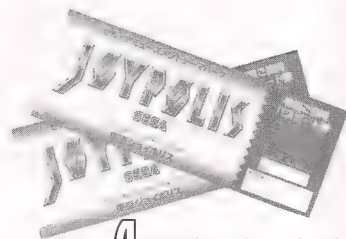
GAGA様ご提供

ストリートファイター
ザ・レジェンド・オブ・チュンリー

1 ストリートファイターズ・ザ・チュンリー・レジェンド
チケット　3組6名様

セガ様ご提供

2 新世紀エヴァンゲリオン
ヴィネッティアムマーメイド
2種セット2名様

3 サンデー×マガジン50周年コラボ
フィギュアセット聖サンマガ学園　6時限目
2種セット2名様

4 東京ジョイポリスパスポート
5組10名様

バンプレスト様ご提供

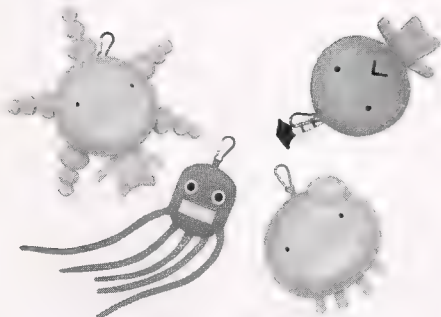
5 かんなぎ
組立式DXフィギュア1
2種セット1名様

6 ガンダムシリーズ
ヒューマブルモデル
2種セット1名様

ナムコ様ご提供

7 ナンジャタウンパスポート
5組10名様

タイトー様ご提供

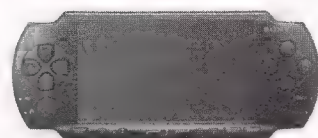
8 もやしもん　菌ぬいぐるみ
4種セット1名様

日活様ご提供

9 ヤッターマン
チケット 3組6名様

※事情によりグッズに変更する可能性がありますので、ご了承ください

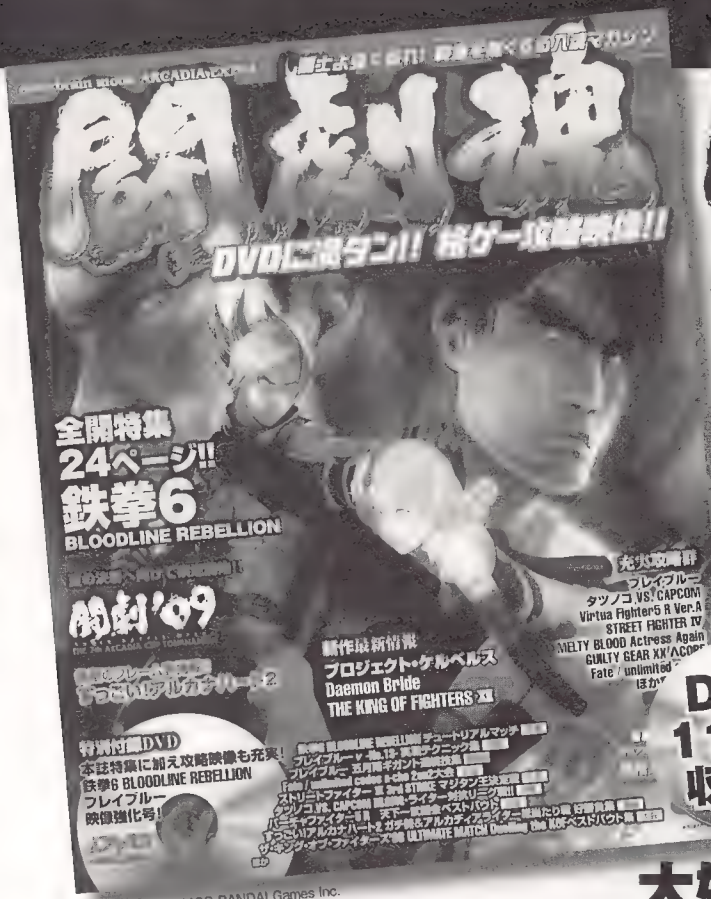
編集部提供

10 アルカディア特製
図書カード
10名様

11 ニンテンドーDSi
1名様

12 プレイステーション・ポータブル
2名様

※DS、PSPともに色は選べません

©1994-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.

闘劇魂 Vol.12

格闘ゲーマーのための格闘ゲーム専門誌第12弾!!

向かうところ敵無しの最強格闘ゲーム専門誌の第12弾が登場。巻頭では『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』の最新攻略情報を24ページにわたって特集。他にも誌面では『ブレイブルー』や『タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES』など人気の格ゲータイトルを完全攻略しているぞ。また、DVDには最新格闘ゲームの攻略映像や対戦動画が満載。初心者から闘劇を目指す上級プレイヤーまで思う存分格ゲーをたんのうできる内容となっているぞ。

～DVD収録コンテンツ～

- ●『鉄拳6BR』チュートリアルマッチ
- ●『ブレイブルー』ν -No.13- 実戦テクニック集
- ●『ブレイブルー』五月雨ギガント連続技集
- ●『バーチャファイター5 R』天下一武闘会ベストバウト
- ●プレイヤー VS. CPUボスキャラクター対決!!
- ●『Fate/unlimited codes』2on2大会
- ●『ストリートファイターⅢ 3rd ストライク』マジタン王決定戦
- ●『タツノコ VS. CAPCOM』ライター対抗リーグ戦

……ほか、格闘ゲーム映像コンテンツが満載!!

大好評発売中!! 価格1,449円(税込)

BLAZBLUE (CALAMITY TRIGGER)

攻略ムック大好評発売中!!

ブレイブルー"サウンドスペシャルインタビュー"の中身を少しだけ公開!!

―まずはどのような形で石渡さんにオファーがあったのかをお聞かせ下さい。今回、最初は断られたと……。

石渡　曲作りに関して、僕は内弁慶ですし(笑)、『ギルティ』と被る曲は、ほかの作品で作りたくはないと思っていまして。今度は森が考えた作品のイメージを曲にできるか、という不安があったので、最初は断ったんです。

でもそこで森の方からは「いや、いいからやってよ」と(笑)。正直、ほかの人が進行する作品の曲を作ってみたいという気持ちはあったので、やらせてもらいました。

―いい機会だったんですね(笑)。森さん側としては曲は石渡さん、と当初から?

森　やってもらおう、というのは開発前から決めていましたよ。石渡さんがやってくれたら「こういう曲が上がってくる」というイメージが湧いたのと、近くにいるので何かあったらすぐに話しに行けますし(笑)。それに『GUILTY GEAR 2』から取り入れていた、シンフォニック(クラシックの音楽の曲想などを使う技法)も好きだったので。

―頼むべくして、といった感じですね。では作業に入ってからですが、進行具合などは鈴木さんの目からみていかがでしたか?

鈴木　今回は森君がヘッドで、石渡君がその意思を反映して音楽にするという形でしたので、ワガママは無いんじゃないかなぁと思っていたんですけど、甘かったなぁと(笑)。

―いろいろあった、と(笑)。

鈴木　サジェスチョンはともかく、現場では石渡君が統括する『ギルティ』のころと同じ体制ですし、こだわりをどれだけ再現させてあげるかと、苦労した部分もありました。逆に「こうすれば納得するんじゃないかな」といった「あうんの呼吸」はもちろんありましたね。

森　ν(ニュー)のテーマ曲も、いきなり「声を入れたい」と言い出してみたりしましたね。

鈴木　そこは森君の手口にやられた(笑)。

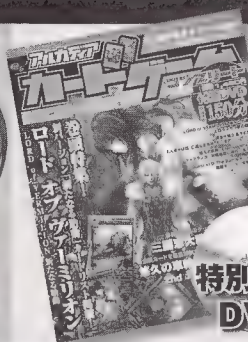
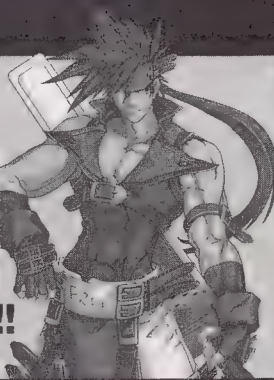
森　鈴木さんとも8年くらいですからねぇ。あとオファーのころには石渡君は『GG2』を作っていて、右耳から左耳って感じだったかと……

定価1,580円(税込)　続きはムックの中で!!

株式会社 エンターブレイン

ギルティギア 10thメモリアルブック

プレイステーションで『ギルティギア』が産声を上げてから10年。格闘ゲーム界の大人気タイトルとなった本シリーズの歴史をこの一冊に凝縮！登場キャラクターの魅力を余すところなく解析など『ギルティギア』が歩んできた歴史をすべて掲載!!

2009年3月6日発売予定!!

アルカディア カードゲームコンプリート Vol.3

至高のカードゲーム解説書第三弾!!

人気カードゲームの攻略情報やカードデータが満載の最強専門誌の第三弾は好評発売中だぞ!!

特別付録 DVD

大好評発売中!!

価格1,449円(税込)

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

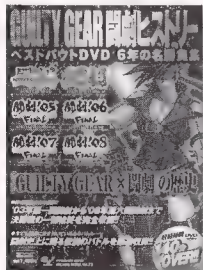
enterbrain mook ARCADIA EXTRA

闘劇魂Vol.11

価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61956-58

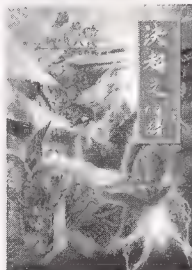
対戦格闘ゲームに特化した最強専門誌の第11弾。「闘劇 '08FINAL」の詳細なリポートとともにベストバウトをDVDに150分収録。会場の興奮がすべて伝わってくるぞ。また誌面では『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』、『ブレイブルー』、『THE KING OF FIGHTERS XII』、『タツノコ VS. CAPCOM』などの最新格闘ゲームの情報が満載。『MELTY BLOOD Actress Again』特集では待望の全技リスト表を公開。格闘ゲームファンならば手元に置きたい一冊だ！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.72

GUILTY GEAR 闘劇ヒストリー ベストバウトDVD 6年の名勝負集

定価：1,470円(税込)
雑誌コード：61956-81

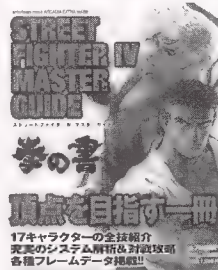
闘劇×『GUILTY GEAR』の総集編が登場。闘劇6年間ベストバウトとすべての大会の決勝を145分のDVDに完全収録。『GUILTY GEAR』シリーズのトッププレイヤーたちの熱き闘いから目が離せない!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.70

三国志大戦3 蒼天の龍脈 遊戯指南書　決起之心得

定価：1,380円(税込)
雑誌コード：61956-73

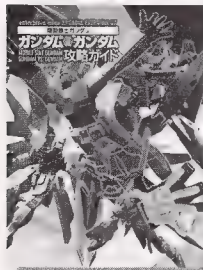
『三国志大戦3 蒼天の龍脈』のムックが早くも登場。新・旧カードのイラストはもちろん、新バージョンから始める初心者のための講座や、新計略・新奥義の解説も掲載されているなど、初心者から上級者まで必携の書となっているぞ。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.69

STREET FIGHTER Ⅳ MASTER GUIDE　拳の書

定価：1,580円(税込)
雑誌コード：61956-62

待望の『ストリートファイターⅣ』のムックが登場！ システムの解析や17キャラクターの全技フレームなど対戦で強くなるために必須なデータを完全網羅。対戦で勝つためには必須の一冊だ！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.67

機動戦士ガンダム ガンダムvs.ガンダム　攻略ガイド

定価：1,600円(税込)
雑誌コード：61956-51

15作品32機体の基本性能、写真付き全技表や攻撃数値、よろけ値、攻撃発生、各種移動のデータなど、初心者からベテランパイロットまで役立つ情報満載の攻略ガイドがついに登場！

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

バックナンバーのご案内
掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)もしくは、エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法
刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法
エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からebten(エビテン)にアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、support@ml.enterbrain.co.jpまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

ebten(エビテン)　メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp
カスタマーサポート　(お電話によるお問い合わせ)　電話番号:0570-060-555

猿渡編集長の
房総ゲーセン狂騒曲

第五十四回「ちょっと春風」

なぜゲーセンが無くなる(閉店する)のか? ゲームが悪いからゲーセンが無くなるのではない。その根本にある構造的な問題がゲーセンを無くしているのである。今回はそういった話。

さわたり「スクウェア・エニックスの和田社長の決算会見の話題は興味深かったです」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、新作ゲーム機が多すぎ、ということじゃろ?」
さわたり「まぁ、そう解釈できる部分もありますね。ただそれが問題というより、ゲームセンター側の資金繰りが難しい状況での供給過剰は、更なる状況の悪化を生む、という感じでしょうかね」
ぶっちゃけ先生「あと、ぶっちゃけ、ゲーセン不振がWiiに客を取られたという解釈ではない、というニュアンスを表明していたのも高評価じゃな」
さわたり「業界人の中にですら今のゲーセン離れはWiiに客を取られたと真顔で言う人がいます。知識の無い一般マスコミは、あのWiiのコントローラーを指して「ゲーセンの驚異」とばかりにWiiに客を取られたと想像攻略で報じている面もありますからね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、Wiiに客を取られた現実があるとしても、それはごく僅かで、それを言うならPSPやDSの存在のほうが罪は大きいじゃろうな」
さわたり「ま、PSPもDSも悪しきものではありません。和田社長の言う業界構造の改善が必要でしょうし、そうした面を直視せず、何かのせいにしていても始まらないわけで」

●

現在のゲーセンの経済構造をざっくりとまとめてみる。

まず基板や機器の値段が高い。ゲーセンは値段が高くとも、ある程度の新作は買わざるを得ない。なぜならば、新作が入荷しない店舗は魅力に欠け、近隣の(新作が入荷された)店舗に客を取られる、という不安感があるからだ。だから、新作を無理してでも買う。しかし高いから元が取れない。ギリギリ利益が出ても、次々と出てくる新作が例に漏れず値段が高く、しかも、現在稼働中のゲームのバージョン○などという続編モノであれば、イヤでも買わざるを得ない。ゲーセンは、機器の値段が高いことから利益が少なくなり、その少ない利益も新作につぎ込まなければならない。もちろん機器の値段が高くても、それに見合った売上や利益があれば良いが、そうではない。収益力が低い製品は、結果的に「高い」と表現されても致し方ないだろう。

このように、ゲーセンには事実上の利益がないため、続けることが困難だったり、将来性がない業種と判断して、年間で数百店舗が潰れたり閉鎖されている。そして、その店舗閉鎖で機器の販売売上が落ち込むから、さらに新機種を出して売上をリカバーしているのだとしたら完全なマイナススパイラルだ。

こうした問題に対して、業界全体が改善に向かおうとせず、目先の利益を優先し、ゲーセンを生かさず殺さず状況にしている。しかし、もはやそうした苦行に耐えられないゲーセンが、今年度あたりから急速に自滅し始めている。この事実を受け止めるべきだろう。

次号予告

新生活への充実の攻略!!

今年もアルカディアと共に!!

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
(バンダイナムコゲームス)

ブレイブルー
(アークシステムワークス)

三国志大戦3 蒼天の龍脈
(セガ)

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT
(バンプレスト)

THE KING OF FIGHTERS XII
(SNKプレイモア)

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

次号 2009年5月号は 2009年 3月30日(月)発売予定
予価690円(税込み)

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング(ROOTS26)投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com
■アルカナSIGNALS! 各コーナー
arcanaheart@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8740 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
5月号(2009年3月30日)への投稿もよろしくお願いします!
6月号(2009年4月30日)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

6月号/3月16日(月)必着
7月号/4月16日(木)必着

●お待たせしていた『GUILTY GEAR 10thメモリアルブック』がついに発売されます。『GUILTY GEAR』の10年を調べる作業に時間がかかってしまいましたが、内容が入りきらず増ページするほどのボリュームとなりました。ギルティファンだけでなく、すべてのゲーマーが満足できる本に仕上げられたという自信があります!(断言)。『GUILTY GEAR』の今までと、そして格闘ゲームの枠を超え、さらなる発展をしていくこれから……。これから先もこのゲームに注目です!(尾崎)

●ついに「闘劇'09」の予選店舗とスケジュールが発表された。今年はやや店舗を絞り込む方向性で調整したので、各店舗での盛り上がりに期待したい。予選大会は3月末からだが、地元の店舗をチェックしてぜひ大会に赴いてほしい。(猿渡)

●付録DVDはいかがでしたでしょうか? やはり映像があると楽しいですね。プレイを目の当たりにして毎度思うのは、やはりゲームは楽しい! ということ。DVDを見たみなさんも、そういう思いを新たにしませんか?(杉田)

●3月16日(月)発売予定のアルカディアカードゲームコンプリートVol.4は、LoV全国大会の全試合を収録したDVD映像とプレイヤーカードが特別付録として付いている。手元映像も収録しているのでLoVファンは必見!(霜)

●某天龍が全国に行けないのは個人的にも残念だが、番狂わせも含めてそこがVF、常勝は無い。決勝大会での熱い試合を楽しみにしましょう。ということで、ムックの校了作業に戻ります(笑)。(ポッケポイント100万の伊丹)

●これを書いているのはAOU前なのですが、『ボーダーブレイク』には期待大。個人的になじみの薄いジャンルってこともあり、かなり楽しめそう。格ゲーはキャラ寄りの作品が多いので、普段とは違う記事作りを頑張りたいですね。(河野)

●いよいよ闘劇'09の予選店舗が発表されました! シングル・エリアありの『ブレイブルー』は非常に厳しい闘いとなることでしょう。早いところは3月末から予選が始まるので、スケジュールの確認をしっかりとね。(&ぅ)

●ついに稼働しました、『WCCF 07-08』。前バージョンはあまりやり込まなかったので(その割には一番欲しかったレアカードがダブったけど)、今回はしっかりやろうと思います。あと、『LoV』は亜人に浮気しそう……。(野口)

●これまでいろいろと告知してきたアルカディアモバイルですが、諸事情により3月末で休止することとなりました。休止まではこれまで通り更新していくのでよろしくです。さて、360ストⅣで練習してゲーセン行っか。(花澤)

●『三国志大戦3』がバージョンアップしました。使っていたカードが軒並み修正。単体強化系が強化されたので、デッキパーツを変えた上、原点に戻って虎痴デッキでもやろうかな……。(上田)

●今月の付録DVD映像、『豪血寺一族 先祖供養』、「プリンス30秒劇場」は楽しんで頂けたでしょうか……。……とにかく、人生あまり悩んじゃいけないって、多分そういうことなんじゃないんでしょうか。(高瀬)

●今月の付録DVDにて、『beatmania ⅡDX 16 EMPRESS』の九段を攻略してみましたが、いかがでしたか? 特に今作の九段は難しいようで、いまの自分では合格できるかどうか分からない次第です……。(井川)

●ぼくはゲームよりもむしろゲーセンが好きな人間なのだけど、気がつくと、ここのところほとんどゲーセンに行っていない。時間ができたら、九州とか四国とか、地方のお店をゆっくり回りたいのだけど……。(松浦)

●担当である『ポップン17』がいよいよ稼働! マニア目線で見るとかなり変わっている部分もあり、新規ユーザーでも簡単に楽しめちゃう。はてさて、トイコンを超えるものが出てくるのか、今から楽しみで仕方がないっす。(原)

●小林ゆうさんが余りにも面白可愛いときめきメモリーなので「ⅡDX」を10年ぶりに始めました。で「翼」は聞きましたので10年後くらいに次やります。静かな丘に帰ります。段ボールを被ります。(クソ山田たわけ)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート**0570-060-555**
(土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野淳一/野口 晶/安藤 慶祐/花澤 貴宏/上田 裕生/高瀬 康次/井川 史也/松浦恵介/原 孝則/山田 卓志/尾崎 貴也
■編集協力(五十音順) 穐山秀明/age/飛鳥/伊勢猫/いるす/栄斗/MVP/M-BOO/漢の子/OYZ/がーくん/カイゼルちくわ/栗田/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/KYO/KEN/ケンちゃん/C・LAN(トリスター)/庄司卓/白/ずるずる㊝/タケヤマ/田渕健康(トリスター)/ちび太/茶柱/鉄男/伝説のオタク/ねむにゃん/ノイ/パチ/はなだ/ハメコ。/fan114/蕪木統文/フラン/マッハ/miya/めんま/ユウ/芳乃/よるよる/リュウケイ
■制作協力 株式会社アークライト 片岡大輔(編集)/田頭恒太(編集)/柳生詳史(デザイン)
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ Studio T(五十音順)/鬼束 麻里/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/吉田 佐知子/和田 貴光
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井神/タケシマサトシ/森茶/湯川真
■業務部 青木 孝道/森村 利佐
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田竜馬/樋口尚子/梅山 達夫
■企画宣伝 松永 智史/兎束 龍憲
■編集総務 須藤 史紀/高木 由美子/時田 寛子

月刊アルカディア4月号 [No.107] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.107
第10巻 第4号 通巻第107号 平成21年4月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-04
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は139ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア4月号[No.107]アンケート対応番号

1 クイズマジックアカデミー6
2 ボーダーブレイク
3 豪血寺一族 先祖供養
4 悪魔城ドラキュラ THE ARCADE
5 ひぐらしの哭く頃に 雀
6 プロジェクトケルベルス
7 デススマイルズⅡ 魔界のメリークリスマス
8 pop'nmusic 17 THE MOVIE
9 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT
10 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
11 ブレイブルー
12 ザ・キング・オブ・ファイターズ Ⅻ
13 デモンブライド
14 バーチャファイター5 R
15 ロードオブ ヴァーミリオン 新たなる胎動
16 ストリートファイターⅣ
17 タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
18 闘劇'09 全国地方予選開催店舗リスト
19 ROOTS26
20 ビート・レイジング
21 beatmania ⅡDX 16 EMPRESS
22 DanceDanceRevolution X
23 怒首領蜂大往生 ブラックレーベルEXTRA(Xbox360版)
24 月刊ナムコ魂
25 アルカディ屋
26 ブロスコミック
27 すっごい!? アルカナ SIGNALS!
28 アルカディアフロンティアーズ
29 猛者通信ドス龍
30 杏野はるなのレゲー最高♥
31 アルカディアクーポン
32 パチャっ子インフィニティ 5R
33 アーケードニュースアナライズ
34 アルカディアデータベース
35 プライズワンダーランド
36 ハイスコア全国集計
37 ゲームセンターイベントリスト
38 頭文字D アーケードステージ5
39 セガネットワーク麻雀 MJ4 Ver.B
40 ダービーオーナーズクラブ2008 feel the rush Ver.2.0
41 World Club Champion Football Intercontinental Clubs 2007-2008
42 三国志大戦 3 蒼天の龍脈
43 悠久の車輪〜Eternal Wheel〜3rd エクスパンション 二振りの宿命
44 悠久の車輪〜Eternal Wheel〜Heritage 第八話
45 メルティブラッド アクトレスアゲイン
46 すっごい!アルカナハート2 〜転校生 あかねとなずな〜
47 読者プレゼント
48 アルカディアエクストラ
49 房総ゲーセン狂騒曲
50 次号予告
51 奥付・編集後記

Q10.学校・職業・その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	会社員
5	高校1年生	14	自営業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	フリーター
8	短大生	17	無職
9	専門学校生		

[お願い]

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。

No.107

アンケートはがき

P.144にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　　　　〕

Q5. 付録DVDで、面白かったコンテンツ名を教えてください。

A5. コンテンツ名〔　　　　〕

その理由〔　　　　〕

Q6. 付録DVDで、つまらなかったコンテンツ名を教えてください。

A6. コンテンツ名〔　　　　〕

その理由〔　　　　〕

Q7. 次回、動画でどのようなものを見たいか教えてください。

A7. 〔　　　　〕

Q8. 今、一番熱中しているアーケードゲームを教えてください。

A8. 〔　　　　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　　　　〕ページ〔　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

運命の再会。

悠久の車輪®
Eternal Wheel

3rd エクスパンション　二振りの宿命

3rd Expansion : Destiny of Double Swords

3月4日（水）稼働開始予定

アレキサンダーとポルタ。混沌の剣と聖剣。今、二振りの剣が邂逅する！！

◆これまでの戦術を一変させるカードが多数登場！新たなユニットを駆使して動乱の時代を戦い抜け！

◆新モード「ナンバー対戦モード」追加！指名対戦が可能に！

SQUARE ENIX.
イラストレーション：Akihiko Yoshida(SQEX)

オフィシャルWEBサイト http://yu-sha.net/

タイトーお客様相談センター 0120-57-0788(10：00~18：00 年中無休)

月刊アルカディア ARCADIA 107

●特別価格980円
本体933円

Printed in Japan　凸版印刷

雑誌 11547-04

4910115470499
00933